
CONCORRA E
GANHE
1 REVOLUTION!!! + 3 GC + 3 DS
UMA NOVA ATITUDE, UMA NOVA REVISTA
PÁGINA 49
FUTURO
SELO
Nintendo
OFICIAL
Nintendo
World
...um jogo da SEGA na capa?!
SHADOW
THE HEDGEHOG
RÁPIDO E MORTAL:
O ANTI-HERÓI QUE
DESAFIOU SONIC
EDIÇÃO ESPECIAL
7
ANOS
COMEMORATIVA
GRÁTIS!
PÔSTER DUPLO
NINTENDOGS
+SHADOW
POKÉMON
PIKACHU GANHA REFORÇOS
EM 7 NOVOS GAMES
NINTENDOGS
CACHORROS
ARTIFICIAIS
VÃO DOMINAR
O MUNDO
TRAUMA CENTER
SALVE VIDAS OU VIRE
UM AÇOUGUEIRO NO DS!
COM O MELHOR DA
NINTENDO
POWER
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
REVIEWS
DE DAR ÁGUA
NA BOCA!
GEIST
Possessão
espiritual,
vingança e
aniquilação
DK KING
OF SWING
Altas macacadas
no inovador
título de GBA
ADVANCE
WARS: DS
O melhor game
de estratégia
no DS
Nº86
R$ 6,50
00086
9 771516 189008

TAURUS GAMES

acesse o novo site

Faça suas compras on-line

TAURUS

Fotos ilustrativas. 1-Descontos válidos para compras à vista através de boleto bancário, depósito em conta corrente ou Visa Electron. Promoção por tempo limitado. 2 - Válido de Segunda a Sexta-feira desde que o pedido seja feito até as 11:00Hs da manhã e a entrega seja em São Paulo - Capital. 3 - Juros de 5.4 a.m. via on-line e via televendas de acordo com a administradora do cartão de crédito.

O que já era bom ficou ainda melhor

Super descontos **em todos os produtos** de nossa loja

5% de desconto para compras acima de R$ 100,00[1]

10% de desconto para compras acima de R$ 200,00[1]

15% de desconto para compras acima de R$ 900,00[1]

Aproveite!
Garanta já suas compras para o dia das crianças.

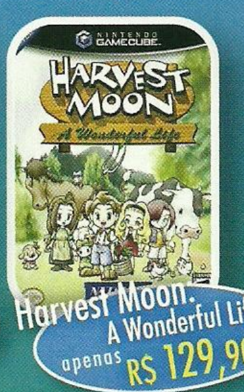
Promoções imperdíveis Taurus Games:



Baten Kaitos
Eternal Wings and the Lost Ocean
apenas R$ 199,90



Tales of Symphonia
apenas R$ 179,90



Harvest Moon: A Wonderful Life
apenas R$ 129,90










Boleto

Depósito Bancário

Televendas
(11) 6235 1423
(11) 6235 7079

com mais facilidade e segurança

GAMES.com

Todos os jogos abaixo você encontra em nosso site:


Revident Evil 4


Animaniacs The Great Edgar Hunt


Fantastic 4


Mario Superstar Baseball


Star Fox Assault


Batman Begins


Harvest Moon Another Wonderfull Life


Donkey Konga 2 com bongôs

toda a loja em **3x** sem juros


Super Mario 64 DS


Nintendogs Chihuahua & Friends


The Urbz Sims in the City


Nintendogs Lab & Friends



Pokémon Dash


Spider-Man 2



Nintendogs Dachshund & Friends



ou até **12x**[3] em todos os Cartões de Crédito e Cheques Pré-Datados


Rayman 2 The Great Escape


Perfect Dark



Duke Nukem Zero Hour



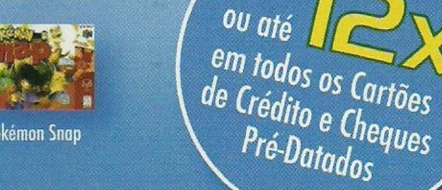
Pokémon Puzzle League

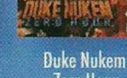
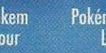


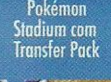
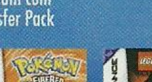
The Legend of Zelda Marjora's Mask


Pokémon Stadium com Transfer Pack


Pokémon Snap




Pokémon Emerald Version


Fire Emblem The Sacred Stone


Legend Of Zelda The Mimish Cap


Final Fantasy I e II


Harvest Moon More Friends of Mineral Town


Dragon Ball GT Transformation


Pokémon FireRed com network adapter


Lego Star Wars







Pokémon LeafGreen com network adapter


Memory Card 251 GC


E-reader GBA


Cabo S-Video Universal apenas R$ 35,90



Site 100% seguro



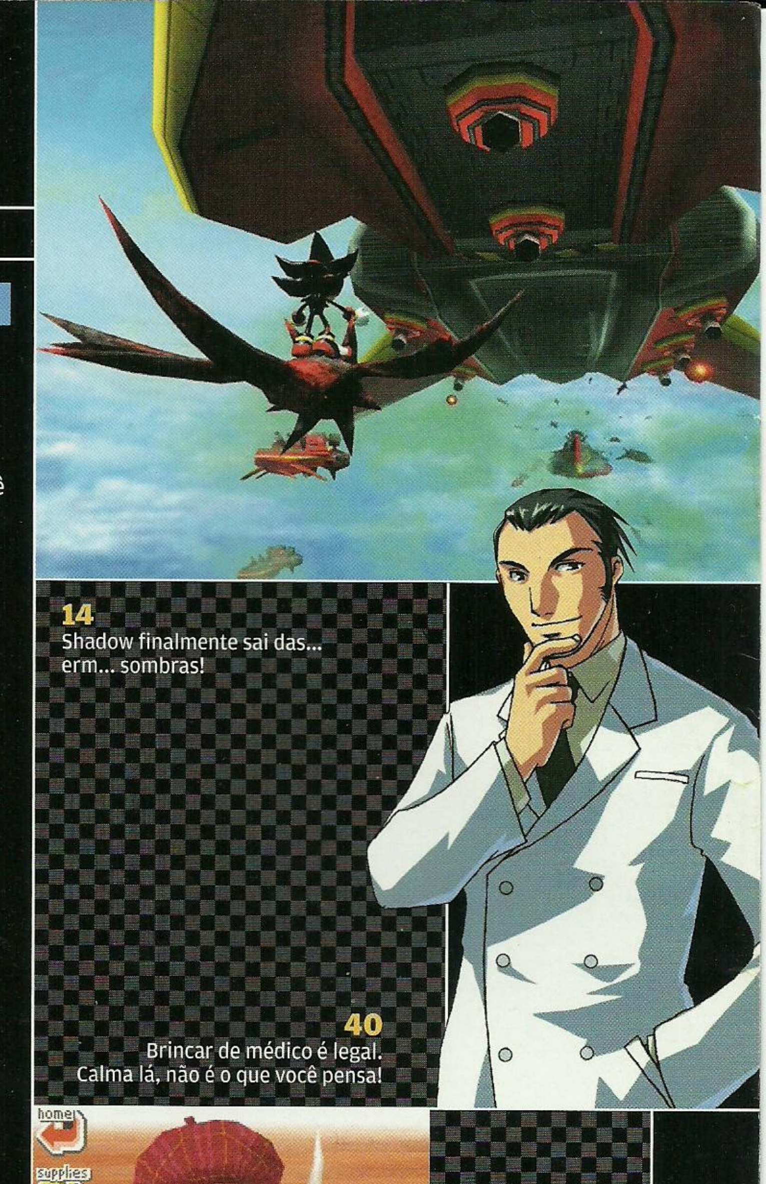

DELIVERY
FAÇA SEU PEDIDO E RECEBA NO MESMO DIA[2]

NaçãoDesign.com.br



EDIÇÃO 86 • SETEMBRO DE 2005

ÍNDICE



14 Shadow finalmente sai das... erm... sombras!

40 Brincar de médico é legal. Calma lá, não é o que você pensa!



52 Criar um cãozinho nunca foi tão divertido.

Nosso critério de avaliação

OURO
Nintendo World
10



8,0 - 9,5



7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

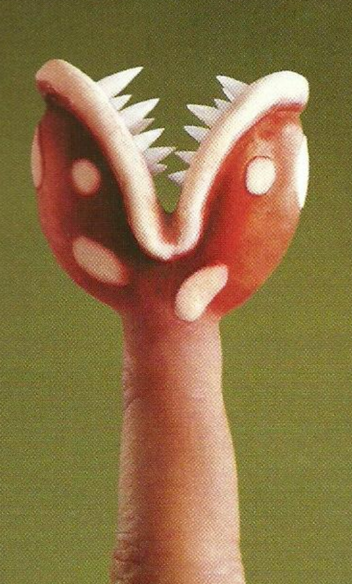
• **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

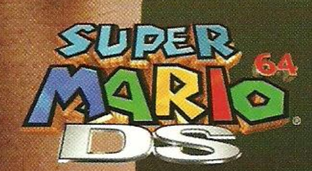
• **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

• **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



Tocar é legal.



Use seus dedos para controlar Mario e todos os seus personagens favoritos em mundos inéditos.

NINTENDO DS™



Correio N

Mudar é legal!



É com muito orgulho que apresento a vocês, fiéis leitores, a nova Nintendo World.

Antes de qualquer coisa, algumas explicações para quem está estranhando minha cara estampada aqui. Meu nome é Jocelyn Auricchio. Sou editor executivo da Futuro, nossa nova casa. Fui encarregado pelos "big bosses" da empresa para realizar uma tarefa nada fácil: atualizar a Nintendo World. Atualização essa mais do que necessária.

A Nintendo Power, publicação oficial da Nintendo nos EUA e nossa parceira de conteúdo, percebeu que os jogadores estavam cada vez mais velhos e espertos. Então, a Grande N modificou a revista, refletindo nela a mudança de atitude e mentalidade de seus fãs. A Nintendo World precisava sincronizar com essa nova forma de pensar. Foi aí que eu entrei, para concentrar os esforços e talentos de nossa equipe nesse sentido.

Primeiro, nossa excepcional equipe de arte teve carta branca para criar. Tomando como ponto de partida o novo visual da edição gringa, a Nintendo World ganhou uma nova cara, única e muito mais antenada com nosso tempo.

Depois, foi hora de evoluir a revista no conteúdo. Trouxemos o veterano Ronaldo Testa, que a partir da próxima edição toca o barco sozinho, para ser nosso novo editor. Nossa missão: tratar o leitor com respeito. Respeito pela sua paixão e principalmente respeito por sua inteligência.

E esse é só o começo. Convido vocês todos a participarem da revista, opinarem, discutirem e contestarem. Nosso objetivo primordial é fazer a NW do jeito que você quer. Afinal, sem os leitores, nada disso teria sentido.

Prepare-se: o futuro já começou!

Jocelyn Auricchio
Editor Executivo

CONECTADO COM O FUTURO

Tenho uma dúvida sobre o modo online do DS e do Revolution. Já foi citado por várias vezes que isso ocorrerá através dos hotspots. Por acaso, não existirá conexão caseira? Se eu tiver um roteador Wi-Fi ligado ao meu modem ADSL, não poderei me conectar ao Revolution e ao DS para acessar o modo online?

Gasaki
por e-mail

Esse é o método ideal para conectar o DS e o Revolution à rede mundial de jogos da Nintendo, pois você nem precisa sair de casa – ao contrário da conexão em hotspots. Contudo, é uma configuração bastante cara para montar.

A CHEGADA DA MATURIDADE

Compro a NW há uns cinco anos, desde a edição nº 13 (uma edição histórica, por sinal). Mas sabe... alguma coisa se perdeu... aquela magia que me fazia esperar todo mês ansiosamente pela revista acabou. Não sei se é porque na época eu tinha quinze anos e tudo era festa, videogame o dia inteiro, escola, amigos de infância, bagunça. E hoje, com 21 anos, tenho mais responsabilidade, trabalho e tal. Pode ser que, com isso, com toda essa correria da vida, eu tenha me afastado um pouco dos games, mesmo sem ter deixado de comprar meus jogos para GC e N64. Eu cresci, amadureci, passei a ver as coisas de outra maneira, mas ainda adoro os games e a Nintendo e nunca deixo de comprar uma edição da revista. O que eu sei é que não consigo viver sem jogar, mesmo de uma maneira moderada em relação à época em que eu tinha 12, 13, 14 anos. Adoro as séries Zelda, Mario, Metroid, Final Fantasy e franquias de outras empresas também.

Sim, talvez seja isso. Não é que a revista perdeu seu encanto, e, sim, eu, que virei adulto e mudei minha percepção sobre muitas coisas. Esse talvez seja meu problema (parece coisa de doido, né?). Não sei direito como terminar essa carta, mas de uma coisa eu tenho certeza: mesmo quando completar 30 anos, vou continuar jogando videogame. Principalmente Nintendo, que cresci jogando, mas, claro, sem menosprezar e curtindo as outras empresas também. Bem, acho que é isso. Precisava contar essa história pra vocês, com a esperança de entender qual era o problema, que eu pensava que fosse da revista, mas vejo que não é.

Rodrigo Tadeu de Lima Silva
Francisco Morato/SP

Os integrantes mais novos de nossa equipe têm mais ou menos a sua idade, Rodrigo. Todos, mais jovens e mais velhos, já passamos por momentos parecidos com esse que você está vivendo. E acredite: a culpa não é da revista e também não é sua. O mais provável é que a culpa (se é que existe culpa) seja mesmo dessa vida adulta que, mais dia menos dia, todos temos que enfrentar. Eu mesmo já cheguei em um ponto que não queria nem ver videogame, só jogava mesmo por imposição profissional. Mas, de repente, o amor pelos videogames voltou (aliás, acho que nunca foi embora – só ficou meio escondido durante algum tempo) e eu continuo jogando como se tivesse 12 anos (bons tempos que não voltam mais...). Por isso, faça como nós: procure sempre ser um adulto-criança. Você só tem a ganhar com isso.

LUIGI BOIOLA

Após jogar GameCube, percebi que Luigi anda meio afeminado. Não tenho nada contra isso, mas andei analisando, e ele realmente parece...

Vejam só! Quando vai caçar fantasmas, Luigi fica tremendo de medo, chamando pelo irmão, enquanto segura um aspirador de pó. Em Super Smash Bros. Melee, todos os personagens têm cores interessantes para a roupa, mas Luigi tem seu modelito único de macacão rosa. Reparem nos golpes do encanador: ele dá bundadas nos inimigos e corre de olhos fechados enquanto bate com suas luvinhas. Com as mulheres, ele não faz nenhum sucesso, Mario fica com a Peach e Luigi fica pra titiO... São apenas especulações, fatos estranhos que reparei durante o tempo, mas que o irmão do bigodudo mais famoso do mundo tinha esse lado, eu não sabia...

Abraços.

Tiago Oliveira
Sorocaba/SP

Que feio, Tiago! Isso se chama homofobia e faz um mal terrível a você. Nós acreditamos que não há nada de errado com o Luigi e que você está cismado à toa com ele. Já ouviu aquela frase "o feitiço um dia vira contra o feiticeiro"? Tome cuidado, rapaz!

Para tirar um pouco a encanação da

sua cabeça, podemos dizer que a roupa oficial de Luigi em Melee é verde (essa rosa que você mencionou é apenas um modelo alternativo) e que o Mario também nunca fica com a Peach. Os dois irmãos agem na base do altruísmo.

NÃO QUERO, NÃO QUERO, NÃO QUERO!

Oi, senhor "Incógnita"! Como já te considero um amigo, escrevo para desabafar! Estou cursando o terceiro colegial e, no final do ano, tenho vestibular. Meu sonho sempre foi prestar Medicina Veterinária e é isso que vou fazer! Mas o "X" da questão não é esse!

Eu amo videogames, amo a vida! Aprendi inglês de tanto jogar e não por causa da escola! Acredito que se aprende muito mais na vida do que dentro da escola. Sou uma aluna esforçada lá dentro, faço os deveres, presto atenção e aprendo. Mas depois que saio de lá, quero jogar muito videogame, ler muitos mangás, enfim, viver muito! Estou cansada de ouvir que, se quiser passar no vestibular, terei que abandonar tudo isso! Minha resposta é uma só: "NÃO"! Talvez você me diga: "Infelizmente, se você realmente quiser passar, terá que estudar mais e parar de jogar videogame". Não sei o que fazer! Não é essa vida que quero para mim! Não quero passar cinco horas devorando livros, não é isso que quero! Me ajude, por favor! Só você, que não deixou esses conceitos adultos invadirem sua mente e continua curtindo games até hoje, pode me ajudar!

Mariana Carlevaro Stein
Rio Claro/SP

A primeira coisa que você precisa colocar na cabeça é: não existe recompensa sem sacrifício. Você quer ser veterinária? Vai ter que ralar pra isso, menina! Quer continuar jogando seus games e lendo seus mangás? Vai ter que ralar pra ganhar dinheiro e manter seus luxos depois que parar de receber mesada de seus pais (assumindo que essa seja sua única fonte de renda atual). Como disse o Rodrigo Tadeu de Lima Silva, em outra carta na página ao lado, a hora da responsabilidade acaba chegando para todo mundo.

Uma coisa eu já sei que você tem a seu favor: a capacidade de aprender e absorver bem os ensinamentos em sala de aula. Talvez você não precise se matar de estudar para passar no vestibular. Se você tiver confiança no seu taco e utilizar com sabedoria as horas do seu dia, tenho certeza que conseguirá conciliar prazeres e deveres e ser uma pessoa feliz. Estamos torcendo por você!

>CARTA DO MÊS

Olá, tiozinho, beleza? Finalmente chegou setembro! Um mês muito especial. O mês em que lembraremos tudo o que nossa querida revista fez. Lembro-me de quando comprei minha primeira NW. Ah, foi um dia muito especial para mim. Diferente de muitos leitores que começaram a coleção logo de cara, minha primeira edição foi a 38. E houve um bom motivo para isso. Ela tratava do tão esperado Mario Kart Super Circuit (GBA). Na verdade, essa não foi a primeira edição que comprei, mas foi a mais importante pra mim. Foi nessa aí que meu destino começou a fazer sentido. Eu já tinha um "porquê" em minha vida. Tudo graças a vocês.

Nunca vou me esquecer das muitas vezes em que lia uma matéria no Hot Shots e ficava surpreso. As muitas vezes que lia um preview ou um review e já ficava completamente alucinado com o game, mesmo sem tê-lo jogado. Não me sentia assim à toa. Me sentia assim pois vocês têm um dom especial. Nunca me esquecerei do Zelda Collector's Edition que ganhei de vocês. E das várias vezes que vocês me desencalhavam de um jogo dificílimo. Não é por acaso que vocês possuem aquele troféu de ouro do Mario que a NOA lhes deu.

Setembro não é um mês especial somente para a NW, é especial para mim também. Dia 2 chega meu aniversário, e é quando vou ganhar meu Nintendogs! E por tudo o que vocês me forneceram eu lhes digo: FELIZ ANIVERSÁRIO, NINTENDO WORLD! PARABÉNS PELOS SEUS SETE ANOS DE EXISTÊNCIA!

Lucas B. B. Feitosa
por e-mail

Que bom que você lembrou, Lucas! Mas "tiozinho" é sacanagem, né! Tudo bem, você tem crédito. Lendo suas linhas, não deu pra conter uma onda de nostalgia. É como se passasse um filme dentro da mente com as cenas descritas por você. E se você diz que se sentia assim (e ainda se sente) lendo a revista, nós temos certeza de que o maior de nossos objetivos foi alcançado: conseguir transmitir para o leitor o prazer que temos ao fazer o que gostamos. Obrigado por todo esse tempo que você está conosco e obrigado por conseguir transformar em palavras aquilo que nós também sentimos. Parabéns a toda a equipe da NW, parabéns a todos os leitores que nos dão seu apoio, a todos aqueles que nos xingam e nos dão motivação para melhorar e, claro, parabéns a você, que faz anos e ainda leva um Nintendogs de presente! Sortudo! Então, vamos lá: é hora de pintar o sete e comemorar os sete anos da NW! Aproveite a leitura, pois esta edição é especial!

ALTA VOLTAGEM

Vou comprar um GameCube, mas estou com uma terrível dúvida. Na edição 85, um leitor disse que queimou o seu GC porque ligou em 220 V sendo que ele é 110 V. Mas na minha cidadezinha caipira, a energia é 220 V. Como faço para ligar o aparelho sem risco de queimá-lo? E quando o novo Zelda para GC será lançado? Ele é um dos principais motivos para eu comprar o GameCube!

Altamir Mendonça Neto
Pirenópolis/GO

Caramba, Altair! Até eu, que moro em São Paulo e não tenho nenhuma tomada 220 V, sei que existem transformadores que regulam a voltagem de aparelhos eletrônicos para não haver risco de "fritura". Demorou pra você comprar um e poder utilizar seu futuro Cube sem esquentar a cuca. E faça isso antes de abril do ano que vem, pois é por volta dessa época que Twilight Princess será lançado (sim, o jogo foi adiado, como você pode conferir na página 12 desta edição).

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva ao direito de editar as cartas ou e-mails recebidos para melhor adequa-los à nossa diagramação. Qualquer tipo de correspondência será respondida apenas na seção "Correio N", não havendo outra forma de resposta a contatos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para esse fim.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

ALARME CONTRA A CORRUPÇÃO

Depois de tantos escândalos de correios e mensalão, cheguei à conclusão que o maior culpado pela pirataria no Brasil não é o brasileiro, mas o próprio governo. O preço do Sedex, por exemplo, é mais caro do que uma encomenda internacional para o meu estado (Pernambuco): R$ 15,00 dos EUA contra R$ 40,00 do Sedex. E agora sabemos que o salário mínimo é baixo desse jeito por causa de muitos deputados que estão na câmara de Brasília só para proveito próprio, sem se importar com o povo.

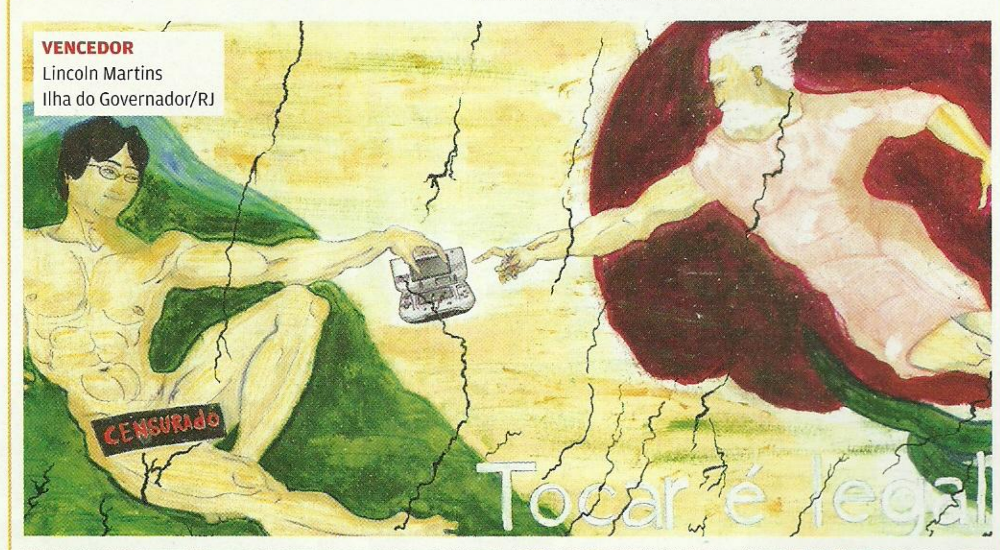
É nessas horas que eu digo: nada melhor que ligar meu Gamecube enquanto espero pelo Revolution.

Marcelo Pires
Sertão de PE

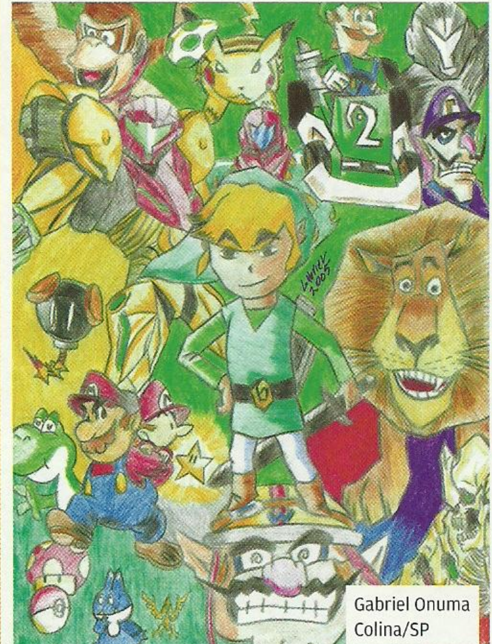
E vamos jogar! Mas, por favor, sem esquecer que em todo jogo, existem os inimigos. É a mesma coisa que mergulhar na fantasia sem perder o foco da realidade, manja? No caso, os inimigos são esses pilantras com licença para transitar no Congresso. É bom mesmo que você bote a boca no trombone, Marcelo. A Nintendo World, apesar de provavelmente não ter penetração alguma no meio político, também é um instrumento de mídia e, como tal, deve fazer valer o direito de expressão de seus leitores. Quanto mais gente souber que existe indignação frente a tantas vergonhas como essas que você citou, melhor. Um Sedex mais caro que encomenda internacional?!?!

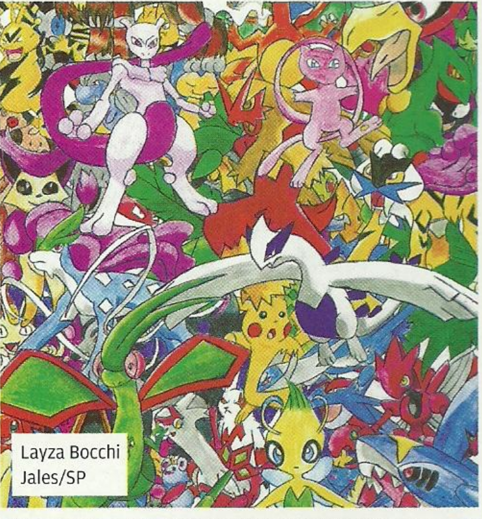
Picto Arte

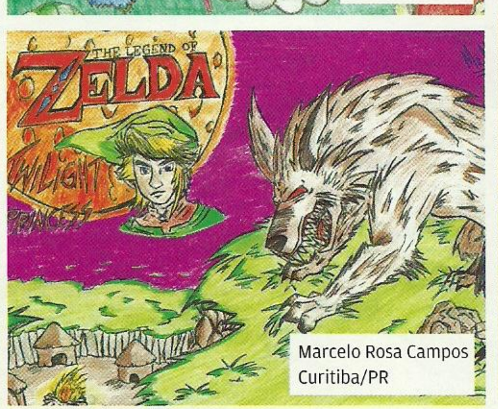
Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte – R. Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP 01539-020 – São Paulo/SP**. Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!



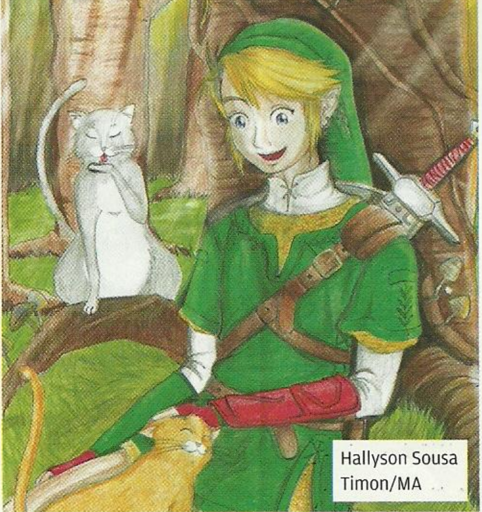
VENCEDOR
Lincoln Martins
Ilha do Governador/RJ


Gabriel Onuma
Colina/SP


Layza Bocchi
Jales/SP



Marcelo Rosa Campos
Curitiba/PR


Hallyson Sousa
Timon/MA



André Martins
PRESIDENTE
André Forastieri
FUNDADOR

FUTURO

REDAÇÃO
Marcelo Barbão
Diretor de Redação
Jocelyn Auricchio
Pablo Miyazawa
Editores Executivos
Ronaldo Carlini Testa
Editor
Eduardo Trivella, Fabio Santana, Rodrigo Guerra
Redação

Mario AV
Diretor de Arte
Ana Franco
Chefe de Arte
Kelven Frank e Homero Letonai
Designers

Orlando Ortiz, Gustavo Petró, Ronny Marinoto, Adriano Emilliozzi (textos), Vanessa Moreira (arte), Andreh Rodrigues (tradução), Henrique Minatogawa (revisão)
Colaboradores

NEGÓCIOS
André Faure
Gerente de Marketing/Produto

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves
Gerente Comercial
Vanessa Serra
Gerente de Assinaturas
Solange Xavier e Viviane Garcia de Souza
Atendimento ao leitor
Cinthya Müller
Assistente Comercial

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati
Gerente de Negócios/Publicidade
Gabriela Llovet, Gracia Lemos, Isac Guedes e Rafael Ferreira
Executivos de Contas

WEB
Odair Braz Junior
Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho
Webmaster
Fernando Nogueira
Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon
Supervisor Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
William Domingos
Secretário Gráfico

Nintendo World 86, setembro de 2005, é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.futurocomunicação.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicação.com.br
Site: www.futurocomunicação.com.br
Telefones: (011) 3346-6191
de segunda à sexta das 9h às 18h
Fax: (011) 3346-6078
Cartas: rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – CEP 01539-020 SP - SP

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicação.com.br
site: www.futurocomunicação.com.br
fone: (011) 3346-6088 (ramais 170 e 171)
fax: (011) 3346-6078

Impressão Plural
Distribuição DINAP

Notícias

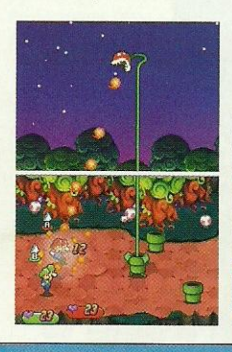
QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?



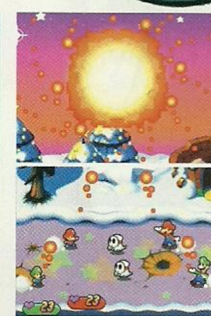
MARIO & LUIGI 2

RPG em dose dupla!

Mais novidades sobre Mario & Luigi 2, um jogo de RPG fora do comum para o DS. Uma delas é que o game terá como cenário um universo paralelo, alguns anos no passado, no tempo em que eles ainda eram bebês.
A missão dos irmãos Mario será tomar conta de suas contra-partes ao mesmo tempo em que eles devem salvar o mundo de uma invasão alienígena que está ocorrendo em Mushroom Kingdom. Para avançar na história, você deverá alternar entre Mario e Luigi (adultos e bebês), eliminando inimigos, passando por quebra-cabeças e superando obstáculos.
A sacada de gênio será controlar os quatro heróis usando as duas telas do DS. Na tela superior você verá Mario e Luigi bebês e, na de baixo, você controla Mario e Luigi adultos. Parece ser complicado, porém, a AlphaDream tem o "know-how" adquirido no game anterior e não vai nos deixar chupando dedo!







Mario esbraveja com seu irmão: "Convenhamos, Luigi! Aqui não é lugar de tirar catota..."

NINTENDO + NARUTO = SUCESSO ABSOLUTO

Naruto Ninja Taisen 4 chegando para o Cube

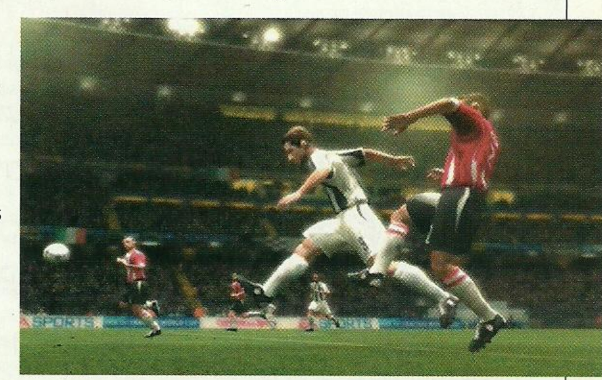
Se você gosta de desenhos animados japoneses, ficou de queixo caído com o título desta notícia, certo? Pois é verdade! O anime de maior sucesso do momento, Naruto, entra em mais um jogo de luta. Como o projeto ainda está em fase de desenvolvimento, ainda não foi divulgada nenhuma imagem ou se haverá novos personagens. O que foi confirmado é que o game terá os mesmos moldes dos jogos anteriores e que a jogabilidade está sendo melhorada.
Se a Tomy - desenvolvedora do game - cumprir a promessa, teremos mais um grande hit!



WINNING ELEVEN QUE SE CUIDE...

FIFA 06 tem suíngue no pé

A Electronic Arts não está dormindo no ponto e já divulgou a lista de músicas da trilha sonora de FIFA 2006. Todos sabem que a série sempre contou com músicas empolgantes de todas as regiões do mundo, inclusive do Brasil. Nesta última versão, três músicas nacionais foram selecionadas: Coco Nutz Mass, de boTECOeletro; Nabika, de Carlinhos Brown & DJ Dero e Tranqüilo, de Marcelinho da Lua.
Os três compatriotas estarão estrelando ao lado de mais trinta e seis artistas internacionais, incluindo Oasis e Jamiroquai.
Aproveitando o embalo, a EA anunciou quais são os boleiros que estarão na capa do game: Ronaldinho Gaúcho, Wayne Rooney e Lucas Podolsky - os três melhores jogadores do mundo!
Essa campanha de marketing é só o começo, a empresa não está economizando esforços para fazer FIFA voltar a ser o jogo de futebol preferido da galera.



JOGATINA DE BOLSO AGORA AINDA MENOR

Game Boy Micro comemora o aniversário de 20 anos de Super Mario

O Game Boy Micro já tem data e preço determinados. No Japão, o game será lançado em 13 de setembro, o dia em que se comemora 20 anos de aniversário de Super Mario Bros. O preço por lá será de 12 mil ienes (US$ 110,00) e terá cinco modelos de cores: prata, roxo, preto, azul e Famicom – lembrando o controle do NES de 8 bits.

Ainda na data de lançamento, serão lançados três jogos da série Mario para GBA: Mario Tennis Advance, Dr. Mario & Panel de Pon e NES Classics: Super Mario Bros.
O melhor de tudo isso é que depois de seis dias, 19 de setembro, o Game Boy Micro chegará ao território americano custando apenas US$ 99.

CACHORRADA DESEMBARCA NO BRASIL

Surpresas no lançamento de Nintendogs no Brasil

A loja Mister Bros, revendedor oficial da Nintendo no Brasil, está organizando um evento que vai abalar o mercado. No dia 24 setembro, dia do lançamento do jogo mais aguardado do Nintendo DS, Nintendogs, será realizada uma mega festa com direito até a um campeonato oficial de Super Smash Bros. Melee.
Além de comemorar a chegada dos cãezinhos virtuais, este evento pretende reunir os melhores jogadores do Brasil. Serão aproximadamente 4 horas de campeonato, divididos em duas faixas etárias: pela manhã, de 5 a 10 anos; e, à tarde, a partir de 11 anos. Os Competidores participarão de eliminatórias e 4 classificados irão se confrontar na grande final. Não deixe de participar! Confira as regras no site www.misterbros.com.br.

MAIS BARATO, SÓ O GBA MICRO!

DS mais barato

A Nintendo está preparando um presente para quem ainda não comprou o Nintendo DS. A empresa quer que todos joguem o seu simulador de vida canina, o Nintendogs, portanto, resolveu baixar o preço do portátil nos EUA para US$ 129,99.
Até agora, o DS já vendeu mais de 5 milhões de aparelhos em todo o mundo. Nintendogs, que foi lançado em abril, no Japão, também está dando bons resultados: foram mais de 700 mil cópias no território japonês.



HÁ MALES QUE VÊM PARA O BEM...

Zelda adiado

Uma triste notícia para todos os donos do GameCube: Zelda Twilight Princess foi adiado para o segundo bimestre de 2006.
Segundo a Nintendo, o jogo receberá "novos elementos incríveis" que vão fazer com que a experiência seja única e incomparável. Para enfatizar isso, a companhia liberou novas imagens do jogo, em que é possível ver uma cidade cheia de vida, cenas de Link nadando e lutando contra diversos monstros. Vamos torcer para que este atraso valha a pena...



CURTAS

Rapidinhas do Revolution

Veja o que alguns produtores dos games disseram sobre o Revolution.

Algumas pessoas importantes do mundo dos games tiveram, recentemente, acesso a informações privilegiadas acerca do console da próxima geração da Nintendo.



Peter Molyneux, criador de Black and White, teve a oportunidade de ver, em primeira mão, o controle do Revolution e disse: "Existe uma linha no fim do livro 'Gameover' que diz: 'Nunca subestime a Nintendo!'. Isso é tudo o que eu posso dizer do controle do Revolution".



Yuji Naka, criador de Sonic, ficou impressionado com o poder do console da Nintendo. Ele esconde o jogo mas libera suas expectativas: "O meu contrato não permite que eu diga muita coisa. Mas, sim, eu vi o que o Revolution é capaz de fazer. Só posso afirmar que todos vão ficar incrivelmente surpresos quando a Nintendo revelar tudo sobre este console" – disse.

Notícias

COMO?

N-VERSARIANTES DE OUTUBRO

Personalidades, games e empresas que nasceram no mês das crianças

01 Três empresas fazem aniversário no primeiro dia do mês: a **Retro Studios** (Metroid Prime) comemora sete anos; a **Monolith Software** (subsidiária da Namco, responsável por Baten Kaitos) faz seis anos e a fusão **Sega Sammy Holdings** completa um ano.

04 **Kazuki Takahashi**, criador de Yu-Gi-Oh!, completa 42 anos de idade.

07 A joint venture entre Konami e Nintendo, a **Mobile 21** (Gradius Galaxies), faz seis anos.

08 **Tetsuya Nomura**, diretor de Kingdom Hearts, faz 35 anos.

15 Faz doze anos que o modelo compacto do **NES** chegou aos EUA.

16 **Keizo Ohta**, programador de Wave Race 64, F-Zero X e Super Mario Sunshine, comemora 36 anos.

18 Há 20 anos, o **NES** chegava aos EUA para mudar a história do videogame.

20 O modelo compacto do **Super NES** chegou aos EUA há oito anos.

21 O **Game Boy Color**, versão colorida do portátil clássico, completa sete anos de idade no Japão.

24 **Chihiro Fujioka**, ex-compositor da Square, diretor de Super Mario RPG e atual funcionário da Alpha Dreams (Mario & Luigi: Superstar Saga), completa 46 anos.

26 A série **Pikmin** faz quatro anos desde que estreou no GameCube. **Yoichi Erikawa**, diretor executivo da Koei e produtor de Nobunaga's Ambition e Romance of the Three Kingdoms, faz 55 anos.

28 **Bill Gates**, dono da concorrente Microsoft, faz 50 anos.

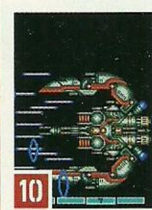
Menção honrosa: nesse mês, o estúdio **AM2** da Sega (Virtua Fighter, Shenmue), um dos últimos que permanecem após tantas reestruturações, completa 22 anos de existência.

Admirável Mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio@conradeditora.com.br)

Top 10: JOGOS MAIS DIFÍCEIS DO SUPER NES!

Na era dos 8-bit, os games eram difíceis por má programação, controles horríveis e falta de noção. Já na era 16-bit, eles tinham uma dificuldade mais elaborada, mas, em alguns casos, não menos frustrante. Confira:



10 — GRADIUS III
O clássico da Konami sempre foi conhecido por sua dificuldade, mas aqui os constantes slowdowns acabam dando uma mãozinha.



9 — THE SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE
Manter o sono de Bart nas ruas era tarefa complicada, mas aturar os controles na porta verde, com Bartzilla, era demais!



8 — SPIDER-MAN & VENOM: MAXIMUM CARNAGE
Os inimigos chegam a ser irritantes de tão apelões – o fato de você não poder contar com um amigo também dificulta.



7 — CONTRA III: THE ALIEN WARS
O melhor da série (e também o último dos bons) era pauleira! Tente ver o final verdadeiro na dificuldade Hard sem usar o truque de 30 vidas.



6 — 7TH SAGA
Um dos RPGs mais difíceis de todos os tempos. Era um jogo que torturava: você nunca tinha dinheiro para comprar equipamentos nem experiência para derrotar os inimigos.



5 — SUPER MARIO 2: LOST LEVELS
O game do NES não-lançado nos EUA fez uma aparição em Super Mario All-Stars. Tente ver o verdadeiro final depois da fase D-4.



4 — ROBOCOP 3
A inabilidade de matar qualquer inimigo antes de ele tirar boa parte da sua energia e o pulo ridículo do policial de lata são patéticos.



3 — ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY
É quase impossível terminar a aventura do Papa-Léguas sem o truque para ganhar 75 vidas. A velocidade constantemente o leva aos abismos.



2 — SUPER GHOULS 'N' GHOSTS
Para assistir ao verdadeiro final, você tem que terminar duas vezes, achar uma arma horrível e matar o último chefe com ela.



1 — JIM POWER: LOST DIMENSION IN 3D
A maior dificuldade aqui é não perder a paciência tentando passar da primeira fase depois de morrer dezenas de vezes com apenas um acerto.

Qual é o game?



O Skullman e a bola eram boas pistas do game misterioso: Mega Man Soccer (Super NES). Os primeiros a acertar foram: Pedro Henrique Pecarin, Raphael Etche Behere e Lucas Simões Maia.

E o game dessa foto, qual é? Descubra e envie a resposta para **redacao@nintendoworld.com.br**. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.



SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: MEGA MAN SOCCER (SNES)

A SEGA MOSTRA SEUS ESPINHOS

Sonic e Shadow dividem os holofotes numa ação em dose tripla.

Por Steve Thomason



Foi-se o tempo em que Sega e Nintendo eram arqui-rivais: hoje, as duas empresas são grandes parceiras. Neste ano, o personagem Sonic se prepara para o lançamento de três novos títulos. Com exclusividade, tivemos acesso aos games **Shadow the Hedgehog, Sonic Rush** e **Sonic Gems Collection.** E também conversamos com o homem por trás de tudo.

SHADOW THE HEDGEHOG

Acima do bem e do mal: São poucos os ícones dos games que sobreviveram tanto tempo quanto o porco-espinho Sonic.

O bichinho azulado da Sega encabeçou sucessos de vendas em três plataformas distintas, estrelou desenhos na televisão e, no ano passado, foi até personagem do McLanche Feliz. Mesmo assim, Takashi Iizuka – o homem por trás do personagem nos últimos 12 anos – achou que era hora de mudar. "Não queremos enterrar a série", explica Iizuka. "Queremos expandi-la com a criação de uma marca que ofereça algo nunca visto nos jogos do Sonic. O Shadow é um pouco mais sombrio e ácido. Mas não deixamos o Sonic para trás: trata-se apenas de um novo caminho a ser explorado".

E, como diz o ditado, eles vêm com muita bala no tambor. Diferente do amável mascote da Sega, o anti-herói Shadow é capaz de utilizar todos os tipos de armas, desde lança-foguetes até postes de sinalização que ele mesmo arranca das ruas. Ele pode inclusive dirigir veículos. A lista de máquinas pilotáveis vem com um carro esporte conversível, um jipe militar e até uma nave alienígena. "Incluímos os veículos para aumentar a jogabilidade em cada estágio", diz Iizuka. Contudo, o jogo não foge muito das suas origens. Os tiroteios dividem a cena com uma maciça dose de piruetas em alta velocidade, o que torna a experiência familiar ao mesmo tempo em que é inovadora.



Para fortificar o lado sinistro do novo personagem, a equipe de Iizuka permite que o jogador faça uma escolha moral. A trama do game se desenrola em torno de um conflito entre uma raça alienígena do mal, chamada de Black Arms, e o exército GUN, incumbido de proteger o planeta. O papel de Shadow é escolher um dos lados através de missões que podem ser do bem ou do mal (também há a possibilidade de uma missão neutra, mas essa escolha é meio sem-graça). Segundo Iizuka, "a base do Sonic é muito simples, pois pode ser jogado por qualquer pessoa. Basta correr pela fase e atingir seu objetivo. Com o Shadow, queremos envolver mais os jogadores, permitir que eles tomem decisões". A narrativa do game é baseada nessas escolhas e resulta em diferentes finais. "Não temos um final puramente malvado, ou puramente heróico", revela Iizuka. "Há diversas ramificações no decorrer da aventura, pois você pode oscilar entre o bem e o mal. A idéia é responder às perguntas: quem é Shadow? Qual a razão de sua existência?".

Shadow The Hedgehog traz explosões de encher os olhos.

“Criaremos uma marca própria para o Shadow.”





No jogo, o porco-espinho tem duas barras: a Dark Gauge e a Hero Gauge – cada qual é aumentada quando invasores Black Arms ou soldados da GUN são eliminados, respectivamente. Quando uma das barras ficar cheia, Shadow poderá desferir um poder de caos correspondente. O Chaos Control (heróico) transporta o personagem com segurança através do cenário, em altíssima velocidade (mesmo para os padrões de Sonic), enquanto que o Chaos Blast (malévolo) desintegra todos os inimigos na tela.
A orientação do protagonista também determina qual será seu companheiro de missão em cada cenário. Esses personagens de suporte ajudam você a completar o estágio e, em alguns casos, até lutam ao seu lado. Numa fase, por exemplo, suas atitudes malvadas aproximam uma aberração dos Black Arms, chamada de Doom's Eye. Caso prefira ser bonzinho, poderá contar com a ajuda de Sonic. Outros rostos familiares irão aparecer no game. “Até incluímos o Team Chaotix”, admite Iizuka.
Para garantir que Shadow detone em sua estréia, a equipe de desenvolvimento criou uma engine totalmente nova. “A outra engine que usávamos para o Sonic era a mesma aplicada desde a aparição do personagem no Dreamcast. Ela era muito limitada”, explica Iizuka. Entre as mudanças, estão ambientes mais destrutivos e efeitos especiais.
Qual será o futuro do arqui-rival de Sonic? “Caso o game seja bem recebido, criaremos uma marca própria para o Shadow”, conta Iizuka. Só não esperem encontrá-lo novamente no McLanche Feliz.

SONIC RUSH

O que é bom nunca é demais: Enquanto Shadow trilha um novo caminho no GameCube, Sonic Rush promete uma turnê à moda antiga no Nintendo DS. “Queremos manter a jogabilidade bidimensional que foi vista no lançamento de Sonic the Hedgehog e foi levada até Sonic Advance”, explica o diretor de arte Akinori Nishiyama. “Gostamos da velocidade proporcionada pelo ambiente em 2D, pois o Sonic corre tão rápido que parece sair da tela”. Nishiyama é responsável pela equipe que cuidou da excelente série Sonic Advance.
E anote isso: todos os jogos anteriores vão comer pó na rabeira de Sonic Rush. Para começar, o jogo é absolutamente lindo, sobretudo na movimentação. Múltiplas camadas de rolagem parallax criam belos cenários com uma impressionante sensação de profundidade. Um dos melhores ambientes, por exemplo, foi inspirado numa cidade real à beira do mar Mediterrâneo. Os prédios e estruturas são de arquitetura do velho continente, construídos em mármore branco. Algumas nuvens, montanhas e o mar azul entram em contraste com a cena urbana e dão vida ao game. Fazia tempo que a gente não via cenários nesse estilo, desenhados à mão. O ressurgimento deles no DS é muito bem-vindo.
Sonic Rush tira vantagem das duas telas do portátil e estende o campo de jogabilidade no eixo vertical. Essa decisão não foi nada fácil para o time de desenvolvimento. “Até que o game chegasse à sua forma atual, nós tivemos infinitas idéias”, lembra Nishiyama. “Algumas delas se afastaram do Sonic, pois eram muito ousadas. Isso nos fez re-analisar o porco-espinho enquanto personagem. Qual é a do Sonic? O legal nele é a velocidade e a movimentação dinâmica. Portanto, o que vocês vêem nas telas do DS é a combinação perfeita entre velocidade e movimentação”. Assim nasce um dos mais velozes e frenéticos games da série, com o Sonic transitando entre as duas telas do DS. O outro personagem controlável, Blaze the Cat, permanece um mistério, mas já sabemos que os jogadores poderão conflitar os dois protagonistas num modo de batalhas multiplayer. Os desenvolvedores também prometem uma seleção de minigames que deve usar e abusar do recurso 'toque de tela'.
Se, ao menos metade do que já vimos até agora for cumprido, então o jogo irá se posicionar entre os lançamentos mais bem sucedidos para o DS. Para quem tem curiosidade em saber o que aconteceu com o demo tridimensional de Sonic mostrado na E3 2004, Nishiyama explica: “Acho que não vamos descartá-lo por completo. Na verdade, talvez vocês vejam recursos similares aplicados em Sonic Rush”.

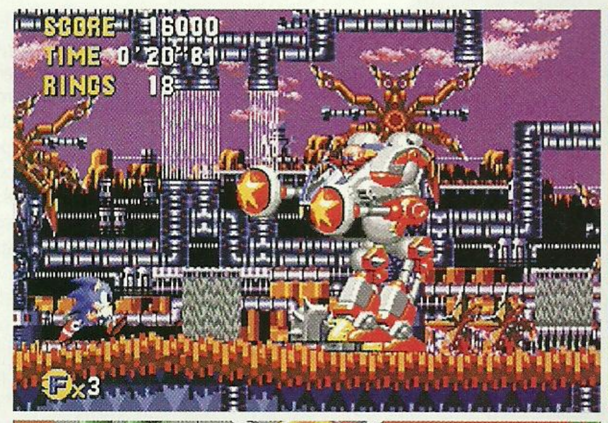


Durante as batalhas contra chefões, o game poderá mudar para uma perspectiva tridimensional.

O legado do porco-espinho: Quando o Sonic Jam - uma compilação dos clássicos em 16-bit do personagem - foi lançado para o Sega Saturn, muitos fãs ficaram desapontados com a ausência do Sonic CD. O game, feito para o fatídico Sega CD, é considerado um dos melhores de todos os tempos. Os devotos do porco-espinho foram novamente traídos quando o título ficou de fora do Sonic Mega Collection, para o GameCube, e, depois, do Sonic Mega Collection Plus para PS2 e Xbox.
Finalmente, a Sega vai redimir seus pecados em Sonic Gems Collection.
Exclusivo para GameCube nos EUA, o Gems Collection não apenas traz o aclamado Sonic CD, mas também o Sonic R, seis jogos de Sonic para Game Gear (Sonic Spinball, Sonic the Hedgehog 2, Sonic the Hedgehog Triple Trouble, Sonic Drift 2, Tails' Skypatrol e Tails Adventures) e Sonic the Fighters - lançado pela primeira vez num console. Esse último foi originalmente criado para o arcade Model 2, pela AM2: a famosa equipe de desenvolvimento de Virtua Fighter. Ainda que não seja um Virtua Fighter ou Soul Calibur, ele tem lá seus méritos e traz um interessante repertório de movimentos para cada mascote. O disco também esconde um verdadeiro tesouro de trabalhos artísticos e dois games completos (veja abaixo). Alguns até receberam melhorias visuais. O Sonic R, por exemplo, mostra texturas em melhor resolução do que o original para Saturn, e a animação de abertura do Sonic CD ocorre em tela cheia e é muito mais limpa do que a versão para Sega CD. A única coisa que falta na coleção é a opção de ouvir a trilha sonora japonesa de Sonic CD. Que comecem as reclamações!

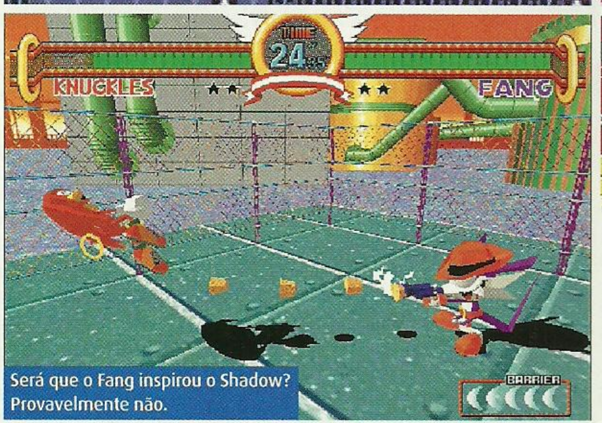
SONIC GEMS COLLECTION



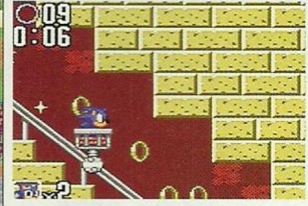


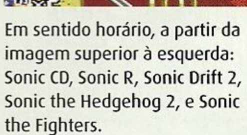






Será que o Fang inspirou o Shadow? Provavelmente não.





Em sentido horário, a partir da imagem superior à esquerda: Sonic CD, Sonic R, Sonic Drift 2, Sonic the Hedgehog 2, e Sonic the Fighters.

Relíquias secretas: Além dos temas baseados no porco-espinho, o Gems Collection traz dois jogos secretos: Vectorman e Vectorman 2. Originalmente criado para o console Genesis em resposta ao Donkey Kong Country, Vectorman é um game de ação com gráficos pseudo-tridimensionais, que explorou todo o potencial do 16-bit da Sega. A presença deles nessa coleção do Sonic é meio estranha, visto que eles não têm absolutamente nada a ver com a série e sequer foram desenvolvidos pela mesma equipe. Mas, nada de reclamações: ambos são bons. O primeiro Vectorman é destravado depois de cinco horas de jogo (lembre-se de salvar após cada sessão), e o segundo é liberado depois de sete horas, ou então quando o primeiro for jogado. Será que o Sonic Gems Collection é digno do seu rico dinheirinho? Leia nossa análise e descubra.

JOGOS BÔNUS!





ENTREVISTA COM SIMON JEFFREY

Passado, presente e futuro.

Conversamos recentemente com Simon Jeffrey, presidente da Sega nas Américas. Falamos sobre o Sonic, consoles da geração futura e planos da Sega para dominação global. Para checar a entrevista na íntegra (em inglês), visite o endereço eletrônico: www.nintendo.com/sega.

Nintendo World: Primeiramente, conte para os nossos leitores um pouco a seu respeito e também como foi parar na Sega.

Simon Jeffrey: Eu trabalho no ramo de games há mais ou menos dezenove anos, na Europa e na América do Norte. Estou na área porque sou um jogador. Eu trabalho com games o dia inteiro, depois vou para casa e jogo a noite toda. Minha vida é mais ou menos isso.

NW: Algumas das mais estimadas marcas da Sega, como Panzer Dragoon e Shinobi, não se deram muito bem em outros consoles. Depois do sucesso de Sonic para o GameCube da Nintendo, por que não trazer mais clássicos para esse console ou, olhando mais à frente, para o Revolution?

SJ: Para ser honesto, temos dado muita atenção a isso. No momento, estamos muito interessados no Revolution. É óbvio que não fizemos nenhum anúncio oficial, mas - assim como outras empresas - conversamos com a Nintendo sobre o novo console e sobre as potenciais oportunidades. Quanto ao GameCube, é legal constatar que um título como o Panzer Dragoon Orta teria dado certo, caso tivesse sido lançado em rivalidade ao Xbox. É um cenário muito interessante. É difícil saber o que teria acontecido. Um jogador de GameCube é muito, muito diferente de um usuário de Xbox.

NW: Por que você acha que o Sonic continua tão popular enquanto outras marcas muito famosas da era 16-bit caíram no esquecimento?

SJ: Trata-se de um design clássico de personagem. São como os Looney Tunes, ou os famosos da Disney, criados nas décadas de 40 e 50. Muitas considerações foram feitas durante a criação do Sonic. A maioria dos personagens que fez sucesso na era 16-bit foi criada de uma forma reacionária. As empresas de jogos perceberam o sucesso do Sonic, o sucesso do Mario, e decidiram que queriam os jogos com bichinhos silvestres e bonitinhos. A marca Sonic evoluiu de forma científica e criativa. Portanto, cada seqüência recebeu muita atenção, idéias, cuidados e amor. Acho que é isso. Trata-se de mantermos a integridade do personagem original, ao invés de deteriorarmos e diluirmos sua essência.

NW: Na era do Genesis (Mega Drive), a maior parte dos sucessos da Sega vinha da combinação entre conteúdos japoneses e ocidentais. Recentemente, a empresa parece ter renovado essa filosofia. Conte-nos um pouco sobre a motivação por trás disso.

SJ: Os mercados de jogos no ocidente evoluíram de forma bem diferenciada do mercado japonês. E digo mais: acredito que a palavra "evolução" é bastante adequada nesse contexto, pois os jogos atualmente criados e consumidos no Ocidente são muito diferentes daquilo que jogávamos nas eras 8 e 16-bit. No Japão, contudo, eles tendem a ser muito semelhantes àquele período (em termos de mecânicas), com a diferença óbvia de que são mais avançados. Eles são mais competentes no aspecto técnico, são mais fidedignos e tudo mais. Esses dois nichos de mercado seguiram caminhos distintos. Para explorarmos a marca da Sega no mercado ocidental, sentimos a necessidade de conteúdos próprios do Ocidente, para o público ocidental. Isso, de forma bem resumida, é apenas uma das diferenças entre os mercados de games japonês, europeu e americano.

NW: Novas marcas parecem ter muita dificuldade em encontrar público hoje em dia. Nos tempos dos 16-bit, um game como Billy Hatcher teria sido um grande sucesso, mas no mercado atual ele não se deu muito bem. Qual a razão disso? Você acha que essa tendência continuará?

SJ: Estamos muito satisfeitos com o Billy Hatcher. A história nos ensinou que a melhor oportunidade de introduzirmos uma nova marca ao mercado ocorre durante as mudanças nos consoles, quando uma nova onda está para chegar. Desta vez, a Sega fará parte disso. Nós perdemos o fio da meada na última estação, e o Billy Hatcher foi um dos games que ficou flutuando e acabou vítima da evolução do mercado em termos de licenças, marcas e seqüências. É muito difícil apresentar algo novo quando você tem que bater de frente com os gigantes da indústria cinematográfica, por exemplo.

NW: A idéia a seguir é meio louca, mas poderia ser bem legal. Durante a E3, a Nintendo anunciou que o Revolution poderá baixar jogos de NES, Super NES e N64. Você acha que seria possível se associar à Nintendo e talvez adicionar o Sega Genesis a essa lista de downloads?

SJ: Bem, é uma idéia muito louca (risos). Vocês deveriam falar com a Nintendo sobre isso.

NW: Por fim, qual é o futuro da Sega e do Sonic, em particular?

SJ: Bem, nosso alvo é muito grande. Queremos coisas grandiosas para a Sega e para o Sonic. Acreditamos que o Sonic, conforme mostramos na E3, será um personagem líder em muitas das plataformas da próxima geração. Acho que estamos no caminho certo tanto nas plataformas atuais quanto nas futuras e nas portáteis. Nos sentimos muito felizes com nosso rumo em direção ao futuro.



"No momento, estamos muito interessados no Revolution."

Um game de luta inovador

>JUMP SUPERSTARS

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: GANBARION
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO • GÊNERO: LUTA
LANÇAMENTO: INDEFINIDO

Imagine uma batalha entre seus personagens favoritos de Dragon Ball Z, Naruto e Shaman King. Bacana, não? Agora jogue esses e mais algumas dezenas de personagens em um game completamente insano, produzido em uma colaboração entre a Jump Magazine (uma publicação japonesa especializada em mangá e anime) e a própria Nintendo. Não, você não está sonhando! O lançamento já está rolando no Japão, e esgotou as 320 mil unidades no primeiro dia de vendas, que ocorreu em 8 de agosto. Além dos tradicionais golpes e magias, o jogaço em 2D trará também a opção de utilizar "Battle Cards" especiais que adicionam elementos bem no meio da jogatina. Personagens para ajudá-lo na peleja, velocidade adicional para acabar com seu oponente, poderes especiais furiosos para limpar o chão com a cara dos inimigos estarão disponíveis, tanto no modo single player quanto multiplayer, via WiFi. Até o momento, foram confirmados personagens de 27 diferentes séries (algumas delas famosas, como DBZ, Naruto, Slam Dunk e Yu-Gi-Oh!, outras, nem tanto) e uma jogabilidade muito semelhante a de Super Smash Bros., para GameCube. Se você estiver com pressa para jogar, terá que importar o título – a versão americana ainda não tem data definida, devido aos diversos acordos com as empresas que mantêm os direitos de uso no país. Nos resta apenas esperar! —ORLANDO ORTIZ



Mais de 130 personagens: difícil escolher!



Dragon Ball & Dragon Ball Z
Son Goku
Super Saiyan Goku
Super Saiyan Son Gohan (adulto)
Super Saiyan Son Gohan (criança)
Son Gohan (criança)
Super Saiyan Vegeta
Vegeta
Piccolo
Kuririn
Chi Chi
Kamesenin
Bulma
Dende
KamiSama

Eyeshield 21
Sena Kobayakawa
Hiruma Youichi
Kurita Ryoukan
Tarou Raimon
Cerberos
Mamori

Hunter x Hunter
Gon Freaks
Killua Zoldick
Kurapica

Ichigo 100%
Aya Toujou
Tsukasa Nishino
Satsuki Kitaooji
Yui Minamito

Hikaru no Go
Hikaru Shindou
Fujiwara-no-Sai

Katekyo Hitman Reborn!
Tsunayoshi Sawada
Reborn Rambo

Pyuu to Fuku! Jaguar
Jaguar Jun-Ichi
Piyo Gen
Hammer

Gintama
Gintoki Sakata
Shinpachi Shimura
Kagura

Busou Renkin
Kazuki Mutou
Tokiko Tsumura
Captain Bravo

Kochikame
Ryotsu Kankichi
Keiichi Nakagawa
Reiko Akimoto
Daijiro Ohara
Maria

Black Cat
Train Heartnet
Sven Vollfied
Eve

Shaman King
Yoh Asakura
Anna Kyoyama
Hao Asakura & SOF (Spirit of Fire)
Horo Horo
Manta Oyamada

Bobobo-bo Bo-bobo
Bobobo-bo Bo-bobo
Don Patch
Tokoro Angel
Heppokomaru
Dengaku Man
Girlfriend
Beauty

D.Gray-man
Allen Walker
Rabi

Mr. Fullswing
Saruno Amakuni

Death Note
Light Yagami
Ryuuk L

Yu-Gi-Oh!
Yugi Moto

Prince of Tennis
Ryoma Echizen
Kunimitsu Tezuka
Shusuke Fuji
Takeshi Momoshiro
Kaoru Kaidoh
Eiji Kikumaru & Shuichiro Oishi
Sadaharu Inui

YuYu Hakusho
Yusuke Urameshi
Kurama
Hiei
Kazuma Kuwabara

Rurouni Kenshin
Kenshin Himura
Hajime Saito
Sanosuke Sagara

Naruto
Naruto Uzumaki
Sasuke Uchiha
Sakura Haruno
Hatake Kakashi
Hinata Hyuuga
Neji Hyuuga
Rock Lee
Shikamaru Nara
Tsunade

One Piece
Monkey D. Luffy
Roronoa Zoro
Nami
Sanji
Nico Robin
Usopp
Tony Tony Chopper

Bleach
Ichigo Kurosaki
Rukia Kuchiki

Slam Dunk
Hanamichi Sakuragi
Kaede Rukawa

Dr. Slump
Arale Norimaki

JoJo's Bizarre Adventure
Jotaro Kujo
Dio Brando

Steel Ball Run
Gyro Zeppeli





Já ouviu falar em "Zuburu"?

Gráficos em 3D, agora no GBA

>STREET RACING SYNDICATE

PLATAFORMA: GBA • PRODUÇÃO: RAYLIGHT STUDIOS
DISTRIBUIÇÃO: DESTINATION SOFTWARE
GÊNERO: CORRIDA • LANÇAMENTO: 2005

Street Racing Syndicate veio para detonar. O que há de tão especial em mais um game de corrida para GBA? A resposta é simples: gráficos em três dimensões que desafiam os incrédulos, trazendo polígonos e texturas inéditas no sistema. Os responsáveis por isso são os desenvolvedores da Raylight Studios, que criaram um novo motor gráfico para o portátil, chamado Blue Roses 3D. Cerca de quarenta veículos (que serão fictícios) poderão correr pelas ruas de diversas cidades americanas (como Filadélfia, Los Angeles e até Miami), competindo em alta velocidade. Utilizando a conexão via cabo entre dois aparelhos, os jogadores poderão competir em diversas pistas para tirar a limpo quem é o rei do asfalto. Além de modificar a aparência de sua caranga, você poderá deixá-la totalmente turbinada e aproveitar o nitro para passar a perna nos adversários. O truque, porém, não dura muito; portanto, não pense que será fácil acabar com a concorrência – muita habilidade será necessária para passar pela linha de chegada. Ficou curioso? O título sai ainda este ano: cruze os dedos e aguarde!

Caminhoneiro fora da lei

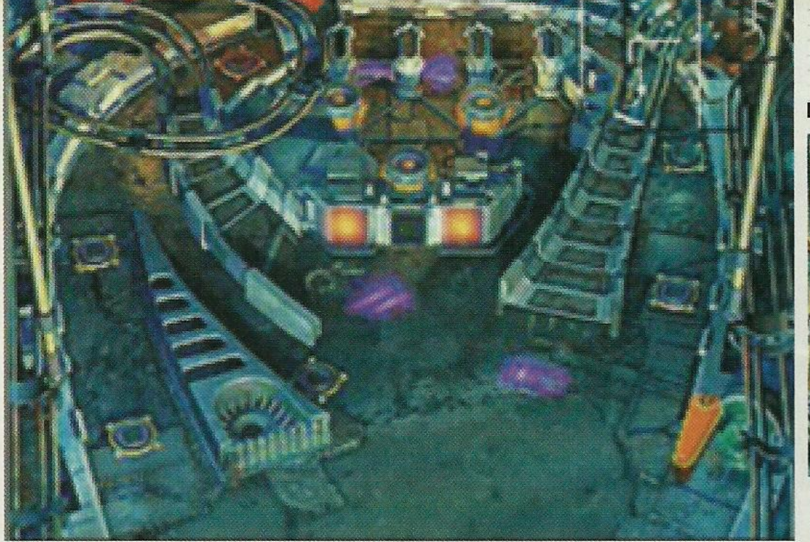
>BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER

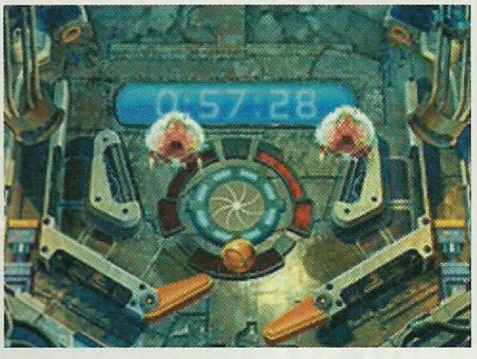
PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: DESTINATION SOFTWARE
DISTRIBUIÇÃO: DESTINATION SOFTWARE
LANÇAMENTO: 2005

Em Big Mutha Truckers 2, seu principal objetivo será conseguir dinheiro para pagar os juros de uma dívida adquirida por Ma Jackson, uma mulher de aparência desprezível que foi detida por não pagar alguns de seus fornecedores. Ganhar dinheiro será a alma do negócio. Tudo o que você terá que fazer é levar uma carga – à sua escolha, pois é você quem compra – de um lado para o outro, em um tempo pré-determinado, escapando dos policiais e estacionando corretamente nos locais de recebimento de carga. Depois de ganhar um bom dinheiro, será possível melhorar seu veículo comprando turbos, novos freios e motores. Ao ser pego pela polícia e também ao entregar sua carga, você poderá comprar novos itens para carregar sua jamanta e ainda conversar com os donos dos bares para tentar conseguir um serviço extra.

Vamos lá, irmão caminhoneiro!







Será que Samus vai gritar "Muuuultibaaaalll"?

Samus deita e rola em novo game

>METROID PRIME PINBALL

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: FUSE GAMES
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO • GÊNERO: PINBALL
DATA DE LANÇAMENTO: QUARTO TRIMESTRE DE 2005

Quem diria que, após diversas aventuras por planetas estranhos, Samus Aran acabaria em uma mesa de pinball? Antes de ter seu nome definido, Metroid Prime Pinball foi chamado de Metroid Morphs e até mesmo de Project Code: Metroid Pinball. Em sua nova aventura, a heroína deverá rolar (na forma de uma morph ball, é claro) por diversos cenários pré-renderizados que se estendem pelas duas telas do portátil, ampliando o campo de visão do jogador, quando comparado com outros títulos do gênero para consoles domésticos. Como nas máquinas reais, o lançamento contará com diversos "brinquedos" pelo playfield (a mesa onde corre a bolinha), como canhões que poderão ser ativados para detonar de vez com a invasão alienígena. Os jogadores veteranos devem se lembrar da clássica sacudida na máquina para desviar o curso da bolinha. A artimanha poderá ser simulada ao pressionar o direcional em uma direção enquanto se toca na tela sensível. Cuidado para não abusar: um tilt pode ser fatal durante a partida! A física do game promete ser realista para que a experiência seja a mais próxima possível do real. Se você nunca foi fã da famosa bola prateada, deve ao menos ter algum tio pirado que guarda as máquinas reais na sala. Metroid Prime Pinball vem para ficar, provando a todos que o gênero está longe de morrer! Vida longa aos pinballs!

Lute em 2D via Wi-Fi com até quatro amigos!

>BLEACH: SOUTEN NI KAKERU UNMEI

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: TREASURE
DISTRIBUIÇÃO: SEGA • GÊNERO: LUTA
LANÇAMENTO: JANEIRO DE 2006





Você se lembra do clássico Gunstar Super Heroes para GBA? A Treasure, responsável pelo jogaço, está preparando uma grande surpresa para os fãs do Nintendo DS: Bleach – Souten ni Kakeru Unmei. O nome em japonês pode parecer complicado, porém, o game promete surpreender até mesmo os jogadores mais ecléticos, se consolidando como um dos primeiros jogos de luta em 2D para o sistema. As lutas rolarão em dois planos (semelhante ao visto no início da série Fatal Fury, nos arcades), e o título permite competir com até quatro amigos simultaneamente via Wi-Fi – tudo isso com apenas um cartão de jogo! Como já era esperado, o hardware do portátil está sendo explorado ao máximo, com um acabamento visual impecável: personagens grandes, animação fluida e o consagrado estilo de desenho de Akira Toriyama, criador da série. Este será o segundo título distribuído pela SEGA baseado na saga Bleach (o primeiro saiu para GBA, no primeiro semestre de 2005) o que, para os fãs, é uma vitória: a série está se tornando famosa, garantindo seu lugar entre os jogadores nipônicos e americanos. O lançamento japonês está marcado para janeiro de 2006, com o preço de 5 mil Ienes (aproximadamente R$ 100). Nada mau!



Oh, não, você acertou o meu... Deixa pra lá!

PREVIEW

O festival está de volta

>MARIO PARTY 7

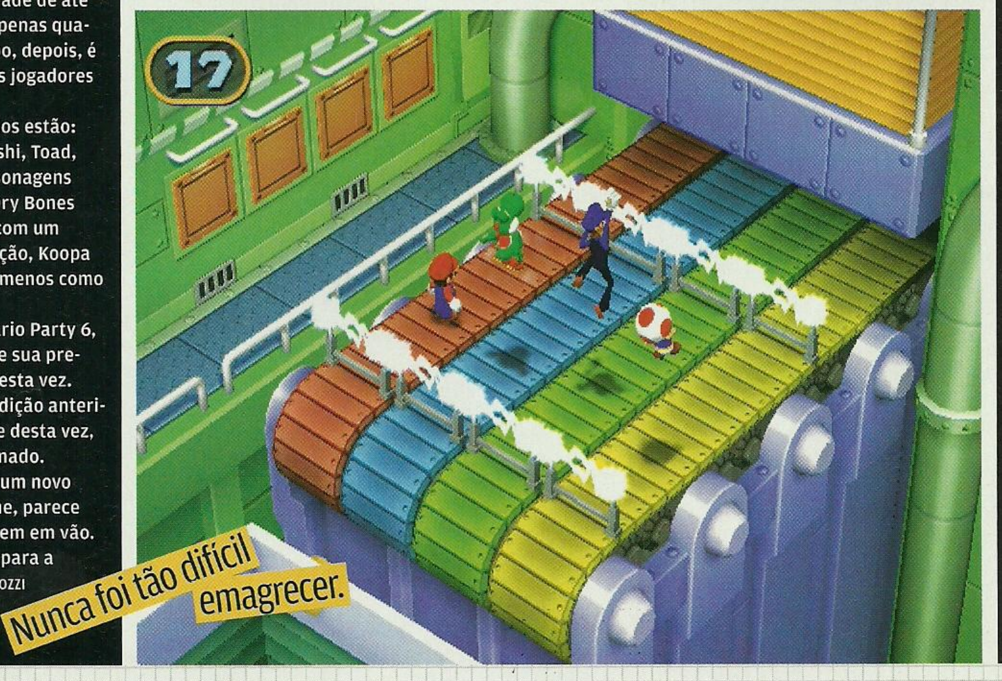
PLATAFORMA: GC • PRODUÇÃO: HUDSON SOFTWARE
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: PUZZLE • LANÇAMENTO: 21 DE NOVEMBRO

A fórmula do festival de minigames do Mario, nascida no saudoso Nintendo 64, tem tudo para manter-se como um dos mais divertidos títulos do encanador. Quando o primeiro Mario Party foi lançado, em 1999, não se esperava tamanho sucesso.
Mesmo sendo um pouco diferente de tudo o que já existia, o game rendeu bastante para a Big N, que colocou no forno a sétima versão da obra, um típico game voltado para toda a família.
Durante as partidas, o jogador deve fazer de tudo para conseguir as estrelas que estão espalhadas pelo tabuleiro. No final de cada partida, é premiado com mais uma estrela o jogador que possuir o maior número de moedas, o que vencer mais minigames e também quem mais cair nos espaços-coringa. Vence quem possuir mais estrelas no final da partida. Essa fórmula foi usada nos seis primeiros games da série, e Mario Party 7 deve seguir a mesma linha.
Desta vez, serão cerca de 80 novos minigames, alguns nunca vistos e outros que lembram bastante os MP anteriores, mas com algumas pinceladas de inovação. São quebra-cabeças dos mais diversos que seguem o legado da série: rapidez e bom raciocínio, em jogos simples. Uma das maiores novidades é a possibilidade de até oito pessoas competirem. Mas apenas quatro podem jogar ao mesmo tempo, depois, é preciso passar o controle para os jogadores que ficaram de fora.
Entre os personagens confirmados estão: Mario, Luigi, Princesa Peach, Yoshi, Toad, Wario, Waluigi e Daisy. Dois personagens novos devem estrear no game: Dry Bones e Birdo - aquela criatura rosa e com um focinho esquisito. Em compensação, Koopa deve ficar de fora da festa, pelo menos como personagem jogável.
O microfone, que estreou em Mario Party 6, será mantido, mas é possível que sua presença não seja tão importante desta vez.
O acessório, que era brinde na edição anterior, não deve acompanhar o game desta vez, mas isso também não foi confirmado.
Mesmo assim, o Mic Grand Prix, um novo modo de jogo usando o microfone, parece não fazer com que ele seja um item em vão.
Mario Party 7 é uma boa pedida para a família no Natal. —ADRIANO EMILIOZZI









Nunca foi tão difícil emagrecer.

Loucura em quatro rodas

>CRASH TAG TEAM RACING

PLATAFORMA: GC • PRODUÇÃO: RADICAL ENTERTAINMENT
DISTRIBUIÇÃO: VIVENDI UNIVERSAL • GÊNERO: CORRIDA
DATA DE LANÇAMENTO: 2005

Em Crash Tag Team Racing, nosso pirado amigo está a mil, correndo por diversas pistas malucas cheias de destruição. A Vivendi Universal, responsável pela produção, está a todo vapor terminando os últimos detalhes do game, que deve ser lançado até o final deste ano.

O quesito mais inovador de CTTR será o sistema conhecido por clashing, que permite a união com outro adversário para benefício mútuo, bastando apenas encostar nele e pressionar o botão de "clash". Durante o tempo limitado de união, em que os veículos se transformam em outro bem maior, os dois poderão detonar outros competidores para garantir as primeiras colocações. Desse modo, o ex-oponente controla o volante e você, apenas quem atacar. Enquanto não utilizar esse novo recurso, seu personagem terá armas limitadas e ficará muito mais difícil cruzar a linha de chegada em primeiro lugar. No modo single player, você ainda poderá escolher em que posição quer jogar quando houver a fusão. Entretanto, tudo é mais divertido contra até quatro amigos com a tela dividida, e é aí que a confusão vai rolar solta.

As 15 pistas do título serão somadas a diversos modos de jogo que terão nomes estranhos, como "run and gun, rolling thunder e crashinator". Cada um deles tem a promessa de deixar o título ainda mais original, mesmo com diversos games do mesmo estilo no mercado. Desse modo, além de abrir novas pistas, alguns mini-games serão liberados. Clássicos como Asteroids, Bowling e Duck Hunt aparecerão como sátiras dos originais, prometendo grandes surpresas para os jogadores.







Crash não deixa barato: vai atrás de Cortex aonde quer que ele esteja.



Nada como um lindo pôr-do-sol para matar seus inimigos.

Um banho de sangue

>SPARTAN: TOTAL WARRIOR

PLATAFORMA: GC • PRODUÇÃO: CREATIVE ASSEMBLY
DISTRIBUIÇÃO: SEGA • GÊNERO: AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO DE 2005

Seguindo a onda dos jogos baseados na Roma dos gladiadores, a Sega não quis ficar para trás e está preparando um game do gênero para o Cubo. Spartan: Total Warrior é um título de ação frenético que permitirá controlar um soldado através de grandes batalhas. Ele facilmente poderá ser confundido como um game de apertar botões enlouquecidamente, estilo Final Fight, porém é muito mais do que isso. Uma enorme lista de golpes dará oportunidade para, literalmente, destroçar os adversários em plena guerra. Segundo a Creative Assembly, produtora do game, o próprio tutorial no início do jogo será uma amostra do que virá pela frente, pois ensina os diversos comandos que podem ser realizados: todos eles muito intuitivos. Em princípio, os ataques usarão dois botões (um para atacar um único inimigo e o outro para acertar vários deles). Eles poderão ser modificados através de upgrades e de outras combinações de comandos. O escudo do personagem, além de defender, por exemplo, servirá como arma, causando uma morte dolorida a quem estiver pela frente. Uma barra de "rage" dará poderes especiais por alguns instantes, ampliando a carnificina fenomenal proporcionada por cada uma das armas.

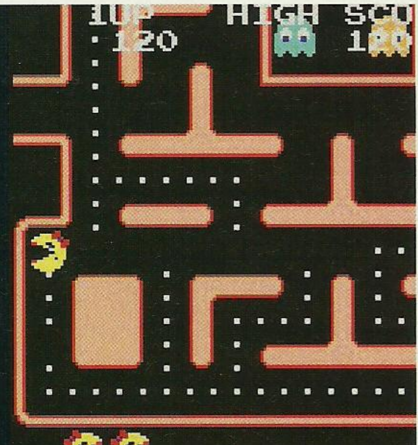
Os gráficos prometem dar um show à parte, com mais de cem inimigos na tela simultaneamente, com texturas de alta qualidade. Tudo isso sem ocasionar nenhum slowdown. Em meio a tudo isso, será possível observar a agonia sangrenta do inimigo abatido. Foi prometido muito excesso de sangue, além de decapitações horrendas. Para quem gosta de muita ação e violência com um enredo histórico, Spartan: Total Warrior é um título que deve entrar na sua lista de compras para este final de ano.

PREVIEW

Pac-Man no bolso... cuidado com suas moedas!

>NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY COLLECTION

PLATAFORMA: GBA • PRODUÇÃO: NAMCO
DISTRIBUIÇÃO: NAMCO • GÊNERO: COLETÂNEA
LANÇAMENTO: 2005

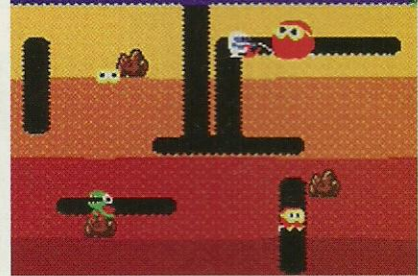




Se você não quer deixar de lado o passado, porém, não resiste aos encantos de um bom lançamento, Namco 50th Anniversary Collection foi feito especialmente para você. E não poderá faltar em sua coleção! Diversos clássicos foram agregados em um só cartucho e será a alegria dos fãs de antiguidades. A coletânea reunirá Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaga, Dig Dug e Rally-X em versões idênticas às originais para arcades, lançados nas décadas de setenta e oitenta.
Entre bolinhas amarelas, naves espaciais e carros que soltam fumaça, você poderá, literalmente, fazer a festa nesta verdadeira viagem no tempo. O irresistível charme destes jogos permanece intacto após mais de duas décadas, e celebram os cinqüenta anos da famosa empresa que ainda hoje produz sucessos como Soul Calibur II e Mr. Driller. Carregar no bolso o que antes só podia ser curtido em máquinas enormes é um privilégio inconcebível na época de lançamento desses jogaços - aproveite! Agora só falta a Namco lançar StarBlade portátil...



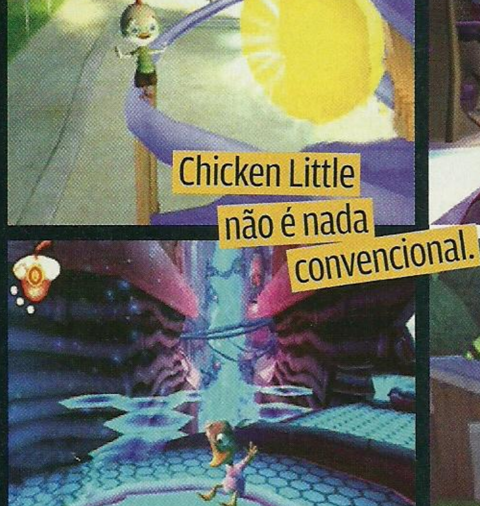
Recordar é viver.



Galo que joga ioiô?

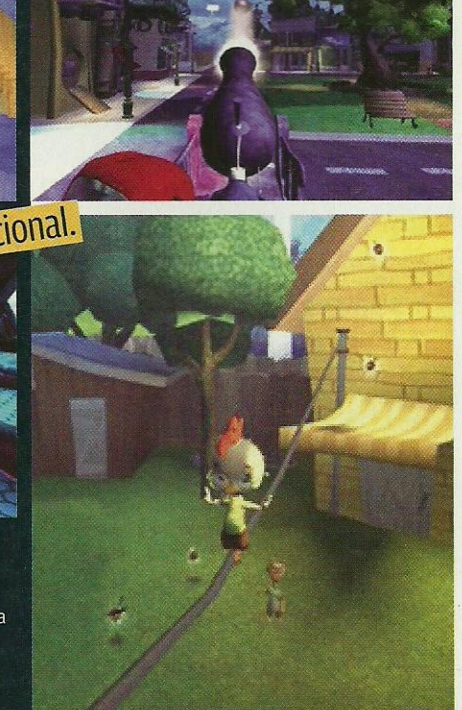
>CHICKEN LITTLE

PLATAFORMA: GC • PRODUÇÃO: BUENA VISTA
DESENVOLVIMENTO: AVALANCHE SOFTWARE
GÊNERO: AÇÃO • LANÇAMENTO: OUTUBRO



Chicken Little não é nada convencional.

Chicken Little será inteiramente baseado no filme de mesmo nome e contará a história de um galinho que ficou muito popular depois de uma série de acontecimentos em sua cidade. Sua principal missão será provar a todos os cidadãos, ao próprio pai - o severo Buck Cluck - e a si mesmo, que é bastante corajoso. Não poderia haver oportunidade melhor que uma invasão alienígena, não é mesmo? O galinho, Abby (o patinho feio), um singelo peixinho e um simpático porquinho terão a oportunidade de provar a todos que são destemidos e devem fazer de tudo para expulsar os extraterrestres que invadiram a Terra.
No total, serão 20 fases em que o jogador controlará não só o galinho, mas todos os membros da turma, em partes específicas, de acordo com suas habilidades.
O galinho conta com a ajuda de uma arma especial, um ioiô azul e roxo e, em conjunto com seus fiéis escudeiros, terá que vasculhar as ruas da cidade, subir no sistema de drenagem de água, pular de telhado em telhado e até pilotar uma nave espacial. O desafio do game baseado na primeira animação totalmente 3D produzida pela Disney não é dos melhores, mas oferecerá uma série de atividades criativas para os jogadores mirins de 6 a 12 anos.



VEnÇA SEUS MeDOS.

Enfrente as criaturas
do fogo, terra, água e gelo.

HORA DO HORROR

HOPI HARI

Não perca.
De 15/08
a 02/10.

www.hopihari.com.br

0300 789 5566*

*Chamada tarifada em R$ 0,30 por minuto para ligações feitas de telefone fixo e R$ 0,71 por minuto feitas de telefone celular, mais impostos.

FAÇA SUA ESCOLHA

Os jogos de estratégia baseados em turnos vão muito além dos aspectos técnicos: eles estão criando um novo mundo.

Por Chris Shepperd

Os jogos de estratégia baseados em turnos são capazes de proporcionar mais replay do que qualquer outro estilo de game. Por terem uma estrutura flexível que permite a adição de novos recursos, eles sempre transmitem a idéia de que são novos. Esse mês, nós desvendamos os principais pontos dos mais esperados jogos desse gênero.



QUATRO GAMES, QUATRO NOVOS MUNDOS

Age of Empires: The Age of Kings

No decorrer da História, muitos líderes tentaram dominar o mundo. No final desse ano, a Majesco vai dar a mesma oportunidade aos jogadores. Em Age of Empires: The Age of Kings, sua missão é comandar um exército com um único objetivo: total dominação global.

Cinco civilizações diferentes aparecem em Age of Empires: bretões, francos, mongóis, mouros e japoneses, representando assim uma grande variedade de culturas e períodos. Além disso, o game traz mais de 45 tipos de personagens, que vão de arqueiros a samurais. Figuras reais e fictícias, como Genghis Khan e Robin Hood, são controláveis.

Fire Emblem: Path of Radiance

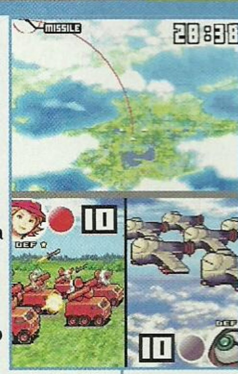
Imagine os jogos da série Fire Emblem para GBA... Só que mais bonitos, complexos, extensos, maiores e ambientados num mundo totalmente diferente. Path of Radiance compartilha do nome, de boa parte do sistema de batalhas e até de um pouco do desenho dos personagens. Fora esses detalhes, podem esperar uma experiência totalmente nova.

A idade média perdeu muito em termos de tecnologia, mas foi um período extremamente fértil para a mitologia. Fire Emblem abraça as histórias de espadas e magia que fizeram a fama desse período.



Advance Wars: Dual Strike

Advance Wars está de volta, e melhor do que nunca. Dual Strike incorpora a intensidade e a rapidez dos predecessores para GBA e ainda melhora o jogo com todos os recursos inovadores do DS. Tudo em Dual Strike está maior e melhor do que antes - novos modelos, mapas e desafios servirão para testar seu exército.

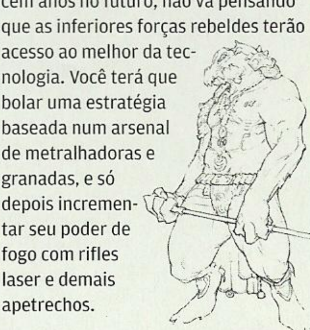


O século XX foi um dos mais turbulentos para a humanidade. Para homenagear esse período controverso, Dual Strike traz todos os tipos de ferramentas de guerra disponíveis até hoje, como tanques e submarinos.

Rebelstar: Tactical Command

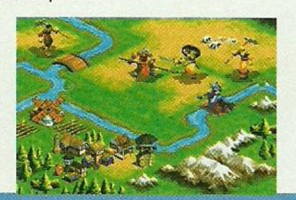
No ano 2117, não será uma boa idéia ter 30 anos de idade. Os Arelians, raça de alienígenas que trouxe paz e civilismo para a Terra 70 anos antes, mudaram seu ponto de vista em relação aos humanos - todos os homens e mulheres são exterminados aos trinta anos. Você controla Jorel, um jovem recruta das forças rebeldes e sua missão é construir um exército para lutar contra os agora malvados Arelians.

Ainda que Rebelstar aconteça mais de cem anos no futuro, não vá pensando que as inferiores forças rebeldes terão acesso ao melhor da tecnologia. Você terá que bolar uma estratégia baseada num arsenal de metralhadoras e granadas, e só depois incrementar seu poder de fogo com rifles laser e demais apetrechos.



FRANQUIAS FANTÁSTICAS

Age of Empires tem sido um exemplo no universo de jogos para PC por muitos anos. Uma terceira versão está a caminho, sem contar as caixas de expansão que já estão disponíveis nas lojas. Age of Empires: The Age of Kings marca a entrada da série no mundo portátil.



Ainda que a América tenha recebido poucos títulos da série Fire Emblem, vale lembrar que a marca é uma das mais tradicionais no Japão. Por lá, a série já existe há mais de dez anos e remete ao tempo do Famicom. Os personagens de Fire Emblem chegaram a participar do Super Smash Bros. Melee, isso muito tempo antes da marca aportar nos EUA.

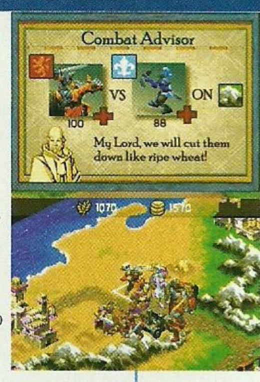
Advance Wars representa uma das marcas mais importantes do GBA. O primeiro jogo da série chegou aos EUA pouco depois do lançamento do GBA. Dois anos depois, Advance Wars trouxe uma nova experiência com Black Hole Rising.

A Codo Technologies está presente nos PCs há muito tempo. A empresa é responsável pela série X-Com – jogos de estratégia baseados em turnos que são muito parecidos com o Rebelstar.



CADA GAME, UMA NOVA EXPERIÊNCIA

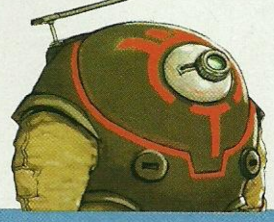
Para manter seu exército bem treinado, você terá que investir um bom tempo na pesquisa de novas tecnologias, incluindo balística e espionagem. Mais de 50 diferentes modalidades de batalha podem ser aprendidas – a escolha dos seus estudos afeta o estilo de combate de suas tropas.



Você encontrará tomos entre os tesouros coletados após as batalhas e explorações. Esses pergaminhos trazem habilidades que podem ser ensinadas aos personagens, como ataque antecipado e camuflagem. Os personagens aprendem as habilidades com base em suas classes e no número de habilidades que já aprenderam.



Já que o DS tem duas telas, então vamos usá-las. Em Advance Wars: Dual Strike, múltiplas batalhas podem ocorrer ao mesmo tempo, como conflitos aéreos e terrestres. As duas telas do portátil facilitam o controle de cada batalha.



Pense nos cenários como um terceiro jogador – podem te ajudar ou atrapalhar, e mudam a cada turno. Esse é o conceito principal em Rebelstar: os jogadores e adversários podem usar portas e barricadas como proteção, e ainda podem quebrar partes do cenário para abrir novas passagens.



FAZENDO A CONEXÃO

Até quatro jogadores podem se conectar sem fio e lutar pela dominação global em cenários especificamente desenvolvidos para o modo multiplayer.



Atenção, donos do Fire Emblem para GBA: ao conectarem seus jogos carregados do GBA ao NGC, vocês irão abrir novos mapas e personagens específicos do jogo para GBA que estiver inserido.



A maioria dos fãs de Advance Wars é apaixonada pela série por conta da alta funcionalidade do modo multiplayer. Dual Strike facilita ainda mais a criação de mapas e boa parte disso é devido ao recurso de toque de tela. Depois de criar um novo mapa, você pode desafiar até três oponentes numa competição sem fio.

Com o modo Multiplayer Hotseat de Rebelstar, você pode jogar contra um desafiante usando apenas um GBA – basta emprestar o aparelho ao seu colega no final de cada turno. Também tem o modo Link, que salva o seu portátil da mão engordurada dos outros.

BATENDO O MARTELO

A série Age of Empires para PC sempre rolou em tempo real. A versão para DS, contudo, irá trabalhar em turnos, mas também vai trazer recursos exclusivos, como a movimentação das tropas por toque de tela e o multiplayer sem fio. Os veteranos do PC logo entenderão a similaridade entre os movimentos do mouse e o sistema LAN. Mas a questão é outra: será que eles se acostumarão com a nova jogabilidade?

Além do tradicional movimento individual das tropas que é típico nos games baseados em turnos, você também poderá dar comandos gerais para sua equipe. Os jogadores de games de estratégia são muito calculistas, e é provável que esses atalhos sejam usados com freqüência.

Está a fim de saber quantos portas-tropas você criou ou o número de turnos que jogou? Se você é um maníaco por estatísticas, então vai cair de amores pelo elaborado histórico de Dual Strike, que controla quase tudo que rola no jogo. Mas a maioria dos jogadores não vai dar a mínima para a enxurrada de informações técnicas coletadas pelo game.

As batalhas podem atingir níveis tão caóticos que fica difícil lembrar tudo o que já aconteceu. Mas Rebelstar permite que você reveja as últimas ações dos oponentes. Isso pode ser bastante útil nos primeiros estágios do jogo, mas basta prestar um pouco de atenção para evitar essas revisões.

MARCO HISTÓRICO

Dois grandes nomes da 2ª Guerra Mundial lançam novidades este ano. Veja como eles se defendem um do outro, e onde está a linha que separa a realidade dos games.

Por George Sinfield

UMA VIAGEM À 2ª GUERRA MUNDIAL

De todos os conflitos ocorridos no século passado, nenhum teve a ressonância da 2ª Guerra Mundial. A tragédia assolou todos os continentes, afetou praticamente todos os seres humanos e foi regida por atos de crueldade jamais vistos. Esse dilúvio de desgraças que varreu o mundo entre as décadas de 30 e 40 foi o combustível para os famosos games Medal of Honor, da Electronic Arts; e Call of Duty, da Activision. Thaine Lyman, produtor de Call of Duty 2: Big Red One, falou sobre a realidade do conflito durante uma entrevista com a NP: "Sabíamos que se tratava de um assunto a ser explorado. Basta olharmos para onde os soldados americanos estiveram e tudo o que passaram. Queremos que as pessoas entendam que esses caras fizeram algo extraordinário. Eles lutavam contra o mal no mundo". Os dois títulos, Big Red One (lançamento em breve) e Medal of Honor: European Assault (já lançado), trazem unidades de soldados que passam por grandes batalhas, começando em 1942, quando os EUA estavam completamente envolvidos na guerra. Mesmo com algumas diferenças substanciais, os títulos compartilham o desejo de levar os jogadores à trágica realidade da 2ª Grande Guerra.

"Queremos que as pessoas entendam que esses caras fizeram algo extraordinário."

Armas, granadas e muita honra. Medal of Honor: European Assault traz missões detalhadas do batalhão britânico.



O dia "D" na praia de Omaha foi a abertura de Medal of Honor: Frontline, em 2002. Este ano, o Call of Duty 2: Big Red One homenageia a batalha que deu início à varredura dos Aliados através do oeste europeu.

A Guerra em sua Casa

Quando História é sinônimo de diversão

O capitão Dale Dye conheceu o diretor Steven Spielberg enquanto trabalhava como consultor técnico no filme O Resgate do Soldado Ryan. "Spielberg também achava que seria ótimo criar um game que capturasse o aspecto cinematográfico e as proporções épicas de um filme", Dye disse à NP. O jogo resultante - o primeiro da série Medal of Honor (no qual Dye foi consultor) - preparou o terreno para uma linhagem muito boa de FPS sobre a 2ª Guerra Mundial. A participação de um cineasta foi providencial, pois assim como um bom filme de guerra, os jogos também têm raízes no realismo, mas são, na maioria, formas de entretenimento pouco flexíveis. "Tentamos conjugar o realismo à diversão do jogo", declarou Lyman. Tanto European Assault quanto Big Red One são focados nos principais conflitos da guerra, e o jogo da EA ainda apresenta nazistas famosos como chefões. Ambos os jogos colocam os jogadores como membros de um esquadrão. O European Assault permite que você tenha controle limitado de seus colegas, e ainda recompensa os membros que sobreviverem ao final de cada missão. Já em Big Red One, você não pode controlar seus colegas, mas o grupo é mantido o mesmo ao longo do jogo, envelhecendo e tornando-se mais forte conforme o desenrolar da guerra.

Tiro ao alvo

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

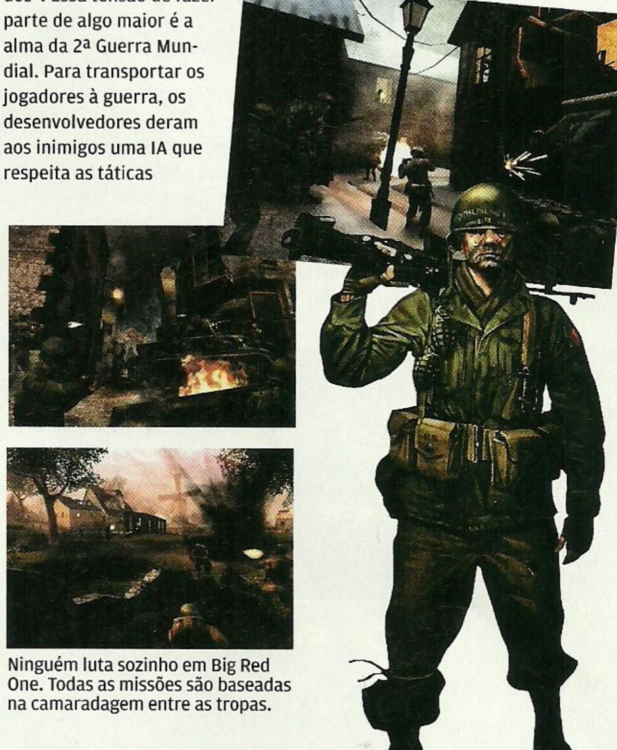
- ROTEIRO CINEMATOGRÁFICO ORIGINAL
- CONTROLE BASEADO EM ESQUADRÃO
- AMBIENTES ABERTOS
- LOCALIDADES E ARMAS REAIS
- NOVO MEDIDOR DE ADRENALINA

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

- FOCO PRINCIPAL NOS SOLDADOS DA FIGHTING FIRST
- COMBATE EM ESQUADRÃO
- OPERAÇÕES REAIS
- LOCALIDADES E ARMAS REAIS
- MISSÕES COM VEÍCULOS

UM PEÃO NO TABULEIRO

"O grande barato em Big Red One é que você não é um herói sobrenatural", diz Lyman. "Você é um soldado comum, convocado para fazer uma coisa sobrenatural. Você não tem habilidades que desequilibram o jogo. Você é apenas um entre muitos outros soldados". Essa tensão de fazer parte de algo maior é a alma da 2ª Guerra Mundial. Para transportar os jogadores à guerra, os desenvolvedores deram aos inimigos uma IA que respeita as táticas usadas no campo de batalha. De acordo com Lyman, "Essas coisas evoluíram com o tempo e tivemos certeza de fazer tudo de acordo com aquela época, inclusive separamos as estratégias bélicas de acordo com as nacionalidades".



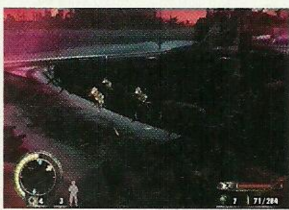
Ninguém luta sozinho em Big Red One. Todas as missões são baseadas na camaradagem entre as tropas.

ALÉM DAS EXPECTATIVAS

"Se você tentar sair correndo e atirando nesse jogo, acabará alvejado, como num campo de batalha real", explica Dye. O European Assault estimula os jogadores a buscarem abrigo quando os ambientes forem abertos, e a praticar as táticas de sobrevivência usadas por soldados na vida real. O game também tem um recurso que Dye chama de "teste de adrenalina", que imita os momentos da vida real em que os soldados concentram-se numa tarefa específica. Quando a sua barra de adrenalina está cheia, você pode ficar temporariamente invencível e retardar inimigos por alguns segundos. "Ir além de suas expectativas é algo fisicamente possível e vital para o sucesso de sua missão", explica Dye.



Um velho consultor da série Medal of Honor, Capitão Dale Dye, aparece em European Assault.

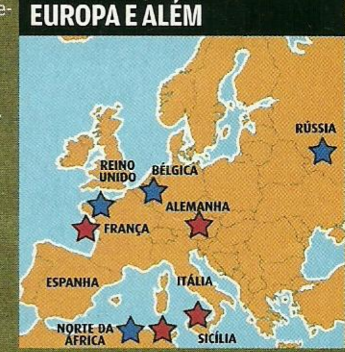


Conforme a adrenalina aumenta, você ficará mais concentrado em seu objetivo.

Estrada para a Alemanha

Em 1942, as forças Nazistas estavam completamente espalhadas pela Europa, Oriente Médio e África. O European Assault começa com uma aterrissagem de aliados em St. Nazaire, França, e termina com a Batalha do Bulge, na fronteira da Alemanha com a Bélgica. O Big Red One cobre o envolvimento dos Fighting First em três grandes operações: Torch, Husky e Overlord.

Os dois jogos trazem batalhas da vida real que aconteceram entre 1942 e 1945. "Pesquisamos os grandes conflitos daquele momento", explica Christian Busic, diretor de Call of Duty 2, "e começamos a construir o game a partir dali". No mapa à esquerda, as localidades de Big Red One estão marcadas em vermelho. As localidades de European Assault estão marcadas em azul.

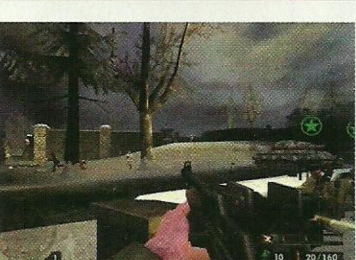


ARSENAL DE VERDADE



O combate é a chave dos dois jogos, portanto, o uso de armas reais foi algo vital nos títulos. O European Assault equipa os jogadores com armas específicas para cada missão, como rifles, escopetas e bazucas. Já o Big Red One oferece armas para cada exército em particular. A equipe de desenvolvimento conseguiu exemplares originais das armas - inclusive as raras Vichy francesas - para realizar o trabalho de modelagem, som e testes físicos. "Recriamos toda a ação, a forma como as balas são projetadas, como são recarregadas", diz Busic. "O visual dos tiros varia de acordo com a hora do dia, como na realidade. Usar essas armas no game é o mais próximo que você vai chegar de usá-las na vida real".



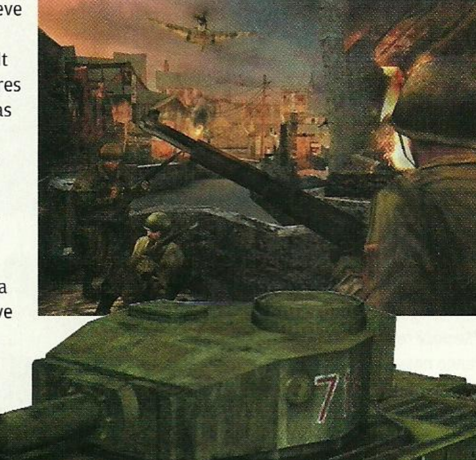


REALISMO A TODA PROVA

O planejamento é vital no campo de guerra. Em Big Red One, seus soldados vêm com equipamentos que podem ser usados em praticamente todos os conflitos, como explica Busic: "Em termos históricos, você carrega equipamentos o suficiente para agüentar as piores condições imagináveis. Isso quer dizer que você não fica sem munição nem nos piores momentos". Mas ambos os jogos permitem que você pegue as armas dos soldados que derrotar. Busic continua: "Você não encontrará uma caixa americana de munições numa barricada alemã, isso seria irreal. Também colocamos caminhões de abastecimento". Os detalhes mantêm o nível de realidade do jogo. A escolha da sua missão em cada título também proporciona mais realismo. Ainda que os dois jogos concentrem-se em personagens fictícios, as batalhas são historicamente reais. Dye descreve os conflitos em European Assault como "as melhores e mais grandiosas batalhas disputadas na Europa durante a 2ª Grande Guerra". Os conflitos em Big Red One são aqueles em que a First Infantry teve grande participação. Por exemplo, durante a operação Torch: "Eles invadiram as praias e dominaram uma base aérea no Irã, permitindo que os aviões aliados de Gibraltar pudessem pousar para reabastecimento", diz Busic. "Algumas esquadrilhas não tinham um lugar para ir, portanto, essa base era vital. Sendo assim, recriamos a situação". A tensão trazida por cada objetivo - o destino das forças aliadas em suas mãos - é um ótimo diferencial para um FPS bem estruturado. "Queremos que você sinta o que os soldados realmente sentiam no campo de batalha", conclui Lyman. "Queremos que você tenha medo. Queremos que você sinta a adrenalina de ser atacado por morteiros lançados de aviões inimigos. É essa intensidade que queremos proporcionar aos jogadores".

"Queremos que você sinta o que os soldados realmente sentiam no campo de batalha. Queremos que você tenha medo."





Nas botas de um soldado ou a bordo de um poderoso tanque, você se torna um membro dos Fighting First.

Operação sobrecarregada

Guerra é sinônimo de caos - os campos são abarrotados de soldados aliados e inimigos, todos atacando com força total. European Assault e Big Red One conseguem reproduzir com perfeição o ritmo da guerra usando batalhões de combatentes e explosões para todos os lados.



A História contada por um game

Call of Duty 2 aposta em heróis de guerra como diferencial do gênero

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO: TREYARCH
LANÇAMENTO: NOVEMBRO DE 2005

Este novo capítulo de Call of Duty 2 tem como objetivo contar a história do que aconteceu com o Primeiro Esquadrão de Infantaria durante a Segunda Guerra Mundial. Essa divisão existe desde a Primeira Guerra e é uma das divisões de maior destaque nos EUA e seu codinome é o mesmo do subtítulo desta continuação, Big Red One. Eles são conhecidos por serem os primeiros a chegar ao campo de batalha e os últimos a deixar o conflito. Ou seja, esses caras são os melhores das forças armadas norte-americanas.

Durante a Segunda Guerra Mundial, o Primeiro Esquadrão de Infantaria foi extremamente importante, liderando as operações Torch, Husky e Overlord, além de serem os primeiros a entrarem em território norte-africano. Ou seja, caso o Primeiro Esquadrão de Infantaria não tivesse concluído sua missão com louvor, talvez, hoje em dia, estaríamos vivendo em um mundo totalmente diferente.

Esta é a imagem que a desenvolvedora do game, a Treyarch, quer que você mantenha em mente enquanto estiver jogando CoD2: BRO. Você vai encarnar na pele de um soldado desse esquadrão e vai reviver todos os terrores da guerra, passando por locais onde o Big Red One esteve, vivendo as mesmas dificuldades e perdendo amigos por todos os flancos.

A história do jogo acontece durante três anos e, neste tempo, você verá desde locais desolados da África até as colinas e gramados do sul da Europa. A desenvolvedora promete um realismo nunca visto antes e, para isso, contou com a ajuda de dois grandes homens do exército norte-americano, o capitão John Hillen e o tenente Hank Keirsey, que foram membros do esquadrão Big Red One, participando dos eventos que foram transportados para dentro do game.

Você passará por locais que foram devastados por bombas e pelas tropas nazistas. Tudo foi construído com foto-realismo incrível. John Hillen chegou a declarar que estava revivendo as mesmas sensações que sentiu durante a guerra enquanto assistia ao vídeo do jogo. Se ele que esteve lá disse isso, quem pode discordar?

Não bastassem os cenários realistas, CoD2: BRO terá todas as armas utilizadas na época, com seus modelos 3D cheios de detalhes e com sons iguais aos reais. Quando você encontrar com tropas aliadas de outros países, perceberá que eles usam armas diferentes, além de possuírem táticas com as quais você não estará familiarizado.

Além disso, a Treyarch está preparando uma grande revolução para os jogos de tiro. A inteligência artificial foi totalmente recriada para transmitir a sensação de estar dentro de um campo de batalha. Tanto seus aliados quanto seus inimigos reagirão da forma mais humana possível. Em breve, poderemos constatar isso pessoalmente – assim que estivermos com o game em mãos!



O primeiro esquadrão do Exército americano aparece pela primeira vez no GameCube.



O realismo das armas e dos cenários são assinados por soldados que estiveram na Segunda Guerra.

PLANTÃO MÉDICO

ACEITAM-SE RESIDENTES SEM EXPERIÊNCIA

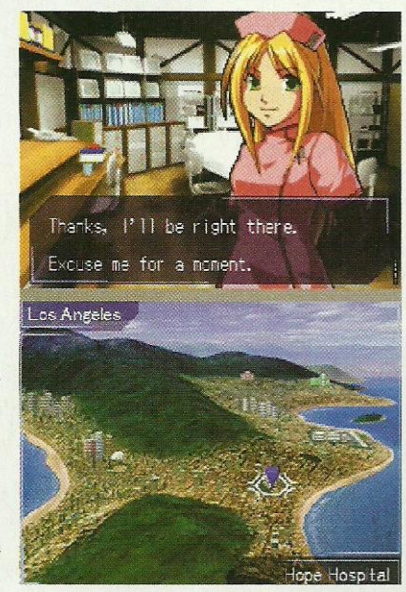
Está em busca de uma mudança na sua carreira, mas não quer passar por todo o aprendizado de um novo ofício? Em Trauma Center: Under the Knife, você pula a faculdade de medicina e vai direto à sala de cirurgia. Também elegemos outras quatro profissões que gostaríamos de ver no DS.

—Por Steve Thomason

Com tantos games lucrando em cima de violência e guerra, já era hora de vermos um jogo enfocado na salvação. Um título que glorifica aqueles que param os sangramentos, ao invés de louvar aqueles que os causam. O pessoal da Atlus respondeu ao chamado com Trauma Center: Under the Knife. Esse jogo exclusivo para o DS coloca você na pele de um jovem cirurgião que deve salvar vidas (assim se espera) através de uma variedade de procedimentos cirúrgicos, comandados pela stylus. Tendo em vista que a maioria dos jogadores não é composta por médicos na vida real, suas primeiras cirurgias serão orientadas por uma assistente que fica na tela de cima. Depois disso, tudo fica por sua conta - ela continua por lá, mas apenas para lhe informar sobre as condições do paciente. Todos os seus instrumentos são dispostos na forma de ícones sensíveis ao toque na tela inferior do DS, o que permite o rápido acesso a cada função. As coisas começam muito simples, mas, durante o jogo, você receberá tarefas médicas mais complexas. Após terminar o game, você poderá assegurar sua família de que há um médico em casa. Para que vocês entendam como funciona uma operação corriqueira, mostraremos um passo-a-passo na página ao lado.

Contudo, não espere um simulador realístico de última geração. Trauma Center combina o drama da vida e da morte na sala de operações com apetitosas seqüências de histórias que mais parecem um episódio de Plantão Médico (ER) no estilo anime. E, como o jogo rola em Los Angeles, podem se preparar para passar umas boas cantadas nas enfermeiras.

Se você procura algo diferente para sua dieta de games, Trauma Center será um prato cheio. Infelizmente, ainda não há cura para a ansiedade até o lançamento do jogo.



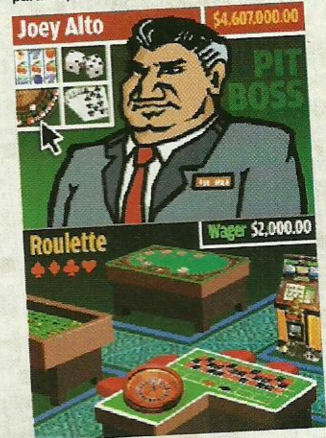




Outras profissões que gostaríamos de ver no DS!

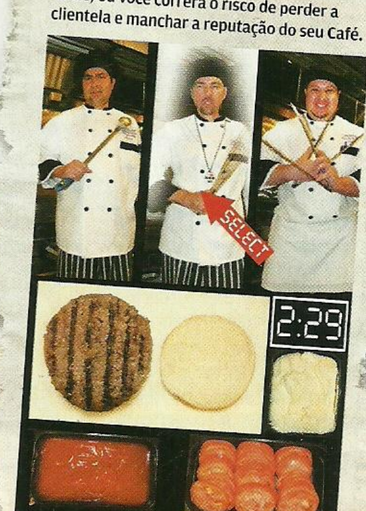
Chefe de cassino

Cuide das operações do cassino através do seu DS. Entre suas obrigações estão: contratação de profissionais, boas-vindas aos apostadores mais ricos e negociações com a comissão estadual de jogos de azar. Outros "problemas" podem surgir. A maioria deles podem ser delegados aos associados, mas algumas demandam uma aproximação pessoal. Você pode ter de abater os trapaceiros que usarem pontos de áudio para trapacear. É parte do trabalho.



Cozinheiro de fast-food

Escolha um dos três lendários cozinheiros de fast-food, cada qual com sua especialização. Sua missão é lutar pela supremacia do Café Mario. Você usará a tela sensível para montar os mais deliciosos hambúrgueres já provados. O tempo é fundamental para seus clientes, então o trabalho deve ser rápido. Todo pedido deve ser preparado exatamente de acordo com as especificações do restaurante, ou você correrá o risco de perder a clientela e manchar a reputação do seu Café.



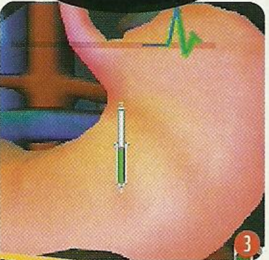
TIME LIMIT 05:00
CONDITION
Tumor confirmed at the surface of the stomach. It should be removed before it becomes malignant.

ENTRANDO NA FACA

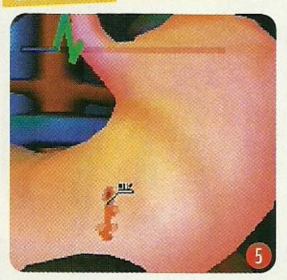




BISTURI!

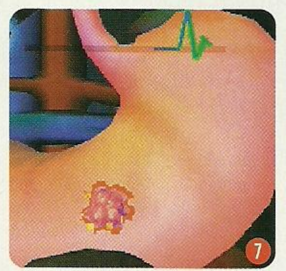


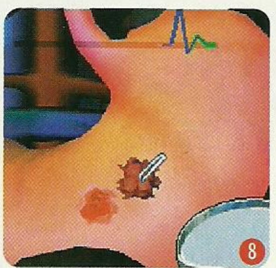


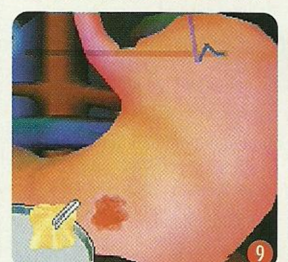


QUE MONTE DE SECREÇÕES





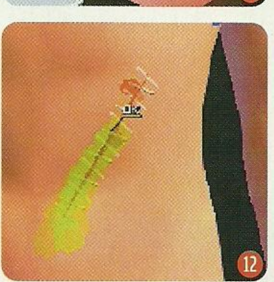








TAPE O BURACO!



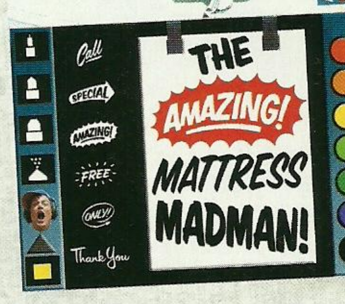


OPERATION SCORE	580
VITAL BONUS	260
TIME BONUS	860
SPECIAL BONUS	0

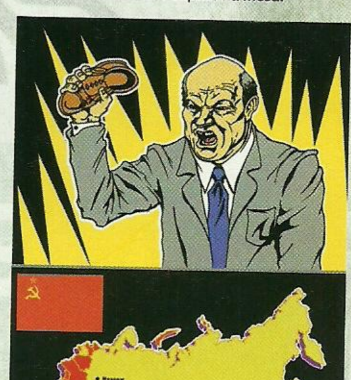
O paciente foi diagnosticado como portador de um tumor na parede do estômago. O tumor é benigno, mas cresceu muito rapidamente e começou a sangrar. Utilize o procedimento Powell para removê-lo antes que se torne maligno. **1)** O primeiro passo é desinfetar a área de incisão com um gel antibiótico. **2)** Faça uma incisão cuidadosa no abdômen do paciente. Para sua sorte, ele encontra-se em boa forma física, então você não terá que cortar partes flácidas. **3)** Os sinais vitais do paciente estão caindo! Injete um misterioso líquido verde dentro do seu estômago para que a situação fique estável. **4)** Utilize o ultra-som para localizar o tumor. **5)** Faça uma incisão sobre o centro do tumor, para que ele fique exposto. **6)** Antes de remover o tumor, drene o citoplasma para reduzir seu tamanho. **7)** O tumor começará a produzir mais citoplasma imediatamente, portanto seja rápido e corte-o com o bisturi. **8)** Assim que isolar o tumor, remova-o com as pinças e coloque-o na bandeja. **9)** Para cessar o sangramento, coloque uma membrana sintética sobre a incisão. **10)** Aplique o gel antibiótico sobre a membrana para juntá-la ao tecido estomacal, depois esfregue-a para agilizar o processo. Seja forte e resista à tentação de cutucar a barriga do paciente. Ainda que muito divertido, esse tipo de comportamento é profissionalmente inadequado. **11)** Chegou a hora de fechar o paciente. Suture a incisão com pontos em ziguezague. **12)** Desinfete os pontos com o gel antibiótico. **13)** Para finalizar a operação, aplique uma gaze sobre a sutura. **14)** Ao término do procedimento, você receberá uma pontuação baseada nos sinais vitais do paciente, na duração do procedimento e no seu desempenho geral. Você perderá pontos caso esqueça as chaves do carro dentro do abdômen do paciente e coisas do tipo.

Especialista em anúncios de rua
Coloque seu talento à disposição dos negócios locais e traga vida aos anúncios. Um programa de pintura na tela inferior permite que você crie placas customizadas com o uso da stylus. Sua função será ir às ruas para dançar enquanto grita no microfone do DS, tudo para atrair os transeuntes. Mas não fique muito empolgado, ou poderá assustar clientes em potencial.





Líder soviético do século 20
Na função de líder soviético em meio à Guerra Fria, você deve construir uma forte república e protegê-la das corruptas influências dos porcos capitalistas. Utilize a imprensa para controlar as informações e manipule os líderes do terceiro mundo para que eles sejam aliados de sua causa. Se você sentir que a comunidade internacional não está submissa à sua iluminada ideologia e ao seu incomparável poderio militar, vá até a ONU e vocifere ameaças obscuras (usando o microfone do DS, é claro) enquanto bate com o sapato na mesa.



ONDA DE NOVIDADES

Os novos jogos que vêm por aí

Toda vez que a Nintendo anuncia um novo portátil, os treinadores Pokémon ficam ansiosos. E não é para menos! Isso sempre significou uma nova geração Pokémon, marcada por uma leva de monstrinhos inéditos e muitas novidades. Dos populares RPGs até jogos-acessórios (como o Pokémon Box), serão lançados vários títulos que enriquecerão ainda mais o universo das criaturinhas de bolso. E, com a chegada do Nintendo DS, muita diversão está a caminho! Confira só:

POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS (GC)

O novo título para GameCube está prestes a sair e as novidades não param de pipocar. O jogo se passa na região de Orre, seis anos depois dos acontecimentos vistos em Pokémon Colosseum. O grande astro é um garoto que, ao defender um laboratório, acaba se metendo em uma grande enrascada. Logo, ele conhece os terríveis Shadow Pokémon, que são controlados por uma energia maligna e estão sob o comando da organização Cipher. Cabe ao herói e à sua irmã desvendarem todo o mistério que ronda o espécime XD 001 – Lugia.

O visual foi refinado, com novas animações para ataques e personagens. Esse foi um ponto bastante criticado em Pokémon Colosseum, e mostra que a equipe não brincou no desenvolvimento de Pokémon XD. A captura de monstrinhos também sofreu modificações, e agora não se limita apenas a resgatar e purificar os Shadow Pokémon. Existem algumas áreas no jogo nas quais será possível deixar iscas e capturar monstrinhos selvagens quando eles aparecerem. Os lendários da vez são os pássaros Articuno, Zapdos e Moltres, o que torna ainda mais difícil a missão de resgatá-los e acabar de vez com os planos da Cipher. No meio da jornada, o jogador encontrará dois monstrinhos da nova geração: Munchlax (filhote de Snorlax) e Bonsly (filhote de Sudowoodo). O problema é que não haverá forma de transferí-los para as versões da geração Advance, já que só existem as formas evoluídas desses pokémons nestes jogos.

Outra novidade serão os Battle Discs, que estão espalhados por Orre e contém um teste para o jogador. Você será então inserido em uma batalha virtual, frente a uma determinada situação (como vencer o oponente em um determinado número de turnos). São 50 discos no total e completá-los renderá bons prêmios dentro do jogo. Há também o modo Battle de Bingo, no qual você deve completar uma cartela normal de Bingo, só que ao invés de serem "cantadas" bolas numeradas, você deverá vencer uma batalha com os pokémons fornecidos pelo computador.

O lançamento está marcado para Outubro e quem fizer a compra antecipada receberá um kit de adesivos para dar uma nova cara ao Cube.



Com tantos lançamentos, seu salário vai para o brejo...

POKÉMON DIAMOND & PEARL (DS)

Sem dúvida alguma, os títulos mais aguardados pelos fãs. Mas o que essas versões terão de tão especial? Elas representam um salto para a nova geração de RPGs Pokémon. Isso significa que é nesses jogos que se passarão as novas aventuras dos treinadores, com direito a novos monstros, novos ataques e estratégias cada vez mais surpreendentes. Numa recente entrevista para a Coro Coro, produtores da série falaram que a aventura será situada em um novo continente, com criaturas totalmente inéditas. Entre os novos monstrinhos estarão alguns filhotes de espécies já conhecidas, como Snorlax, Mr. Mime e Sudowoodo. Não vão existir novos tipos de pokémon, mas sim novas combinações para aumentar a gama de opções.

Muitos boatos surgiram a respeito dessa nova geração, como o de que os novos jogos constituiriam um grande MMORPG, utilizando ao máximo os recursos online da Nintendo. De acordo com os produtores, os jogadores dessa nova geração poderão interagir uns com os outros de forma semelhante à que existe na atual Union Room, com até 16 pessoas conectadas simultaneamente. Isso significa trocar, batalhar e conversar através de um chat como era feito nos jogos FireRed, LeafGreen e Emerald.

A diferença é que, ao invés de estar dentro de um raio de alcance do Wireless Adaptor com seus amigos, você estará conectado com outros treinadores ao redor do mundo. Algumas novidades ainda estão guardadas a sete chaves e serão liberadas na hora certa.





POKÉMON RANGER (DS)

Todos os jogos de RPG da série para GameBoy sempre retrataram um garoto ou uma garota em sua jornada para se tornar um mestre pokémon. Eles são chamados de treinadores, pois obtêm os monstrinhos em lugares selvagens e os treinam para desafiar os Gyms e a Elite Four. Mas, e se a história fosse diferente? É aí que surge Pokémon Ranger.

No papel de um defensor da natureza, a missão do jogador será viajar pelo continente impedindo a ação de malfeitores. Será que isso significa um retorno das velhas gangues conhecidas, como Rocket, Magma, Aqua, Cipher e Snagem? O título também será contemporâneo a uma nova temporada do anime e ao nono filme Pokémon. Isso apenas em 2006, lá na Japão. Há boatos de recursos especiais liberados apenas ao se conectar a versão Ranger com D&P, porém nada mais foi divulgado.

POKÉMON MYSTERIOUS DUNGEON (DS+GBA)

BLUE RESCUE FORCE & RED RESCUE FORCE

Mysterious Dungeon é uma categoria de jogo bastante popular no Japão, e agora é a vez dos monstrinhos de bolso fazerem sua estréia nela. Trata-se de uma série de labirintos que você deverá explorar para resgatar pokémons ou se defrontar com perigos pelo caminho. A cada novo amigo encontrado, mais chances de encontrar a saída. Por não ser muito conhecido no ocidente, ainda é cedo para saber se esses títulos serão lançados por aqui. Serão duas versões de Mysterious Dungeon: Red Rescue Force chegará para o GBA, enquanto as telas do DS receberão a Blue Rescue Force. Apesar de você poder jogar as duas independentemente, é no DS onde rola a maior diversão. O console possui ambas as entradas, o que pode abrir uma série de novidades e segredos durante a ação com os dois jogos conectados.

POKÉMON TOROUZE (DS)

Com tantos recursos disponíveis no DS, o sistema logo recebeu uma série de títulos da categoria Puzzle. E, para não ficar para trás, Pokémon Torouze vem para ocupar as telas com os mais de 380 monstrinhos e muito desafio para os jogadores. Do alto da tela caem "peças" que são os rostos dos pokémons e o objetivo é alinhar quatro desses na horizontal ou vertical, arrastando-os pela tela sensível ao toque. Quando isso é feito, elas desaparecem e pontos são recebidos. E quanto mais habilidoso o jogador, mais combos ele conseguirá realizar ao sumir com vários rostos de uma vez.

Essa não é a primeira vez que Pikachu e sua turma se aventuram no gênero de quebra-cabeças. Quem já jogou Pokémon Puzzle Challenge para GameBoy ou Pokémon Puzzle League para N64 sabe que esses bichinhos podem garantir muitas horas de diversão (e dor de cabeça) movendo as peças freneticamente pela tela. O modo Adventure terá como personagem principal a garota Lucy Lightfoot. Ela luta bravamente contra uma organização maligna para resgatar os seus pokémons. Obviamente, ao invés de batalhas, os oponentes serão desafiados para disputas no melhor estilo Torouze. Ainda não há informações sobre compatibilidade com outras versões, mas a previsão é que seja lançado no Japão em outubro. —JP Nogueira





Extenso e cansativo, porém inexplicavelmente atraente.

A PRIMEIRA FAZ TCHAN...

LUTA E ESTRATÉGIA NA CHINA

DYNASTY WARRIORS ADVANCE

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 8,0



PLATAFORMA: GBA
PRODUÇÃO: KOEI
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

A história é chinesa e narra a disputa sangrenta pelo poder político do país no final da dinastia Han. Zhang Jiao funda a Way of Peace e comanda a revolta do povo de maneira violenta. A corte decide criar um exército de contenção, que ficará sob o comando de He Jin, o general mais covarde de que se tem notícia. Mas, para sorte de He Jin, ele receberá a ajuda do grupo Heroes of Chaos, formado por generais experientes e bravos. O território chinês está dividido e o jogador poderá escolher um entre os nove guerreiros disponíveis para o combate - três em cada região. O sistema de jogo é simples: os exércitos se movimentam em turnos alternados e, quando se encontram, acontece a batalha. Em tempo real e em uma área limitada do cenário, o jogador enfrenta grupos armados com mais de vinte integrantes - uma loucura! Existe uma quantidade enorme de armas para escolher e é possível fazer algumas combinações rápidas, que tonteiam o inimigo ou que causam mais dano. Os generais melhoram seus ataques quando utilizam a barra de especial e podem se apoiar em um dos seis elementos do jogo para ganhar outras habilidades: Fire, Lightning, Ice, Poison, Blast e Vorpal.
Existem mais de uma maneira de vencer a batalha e diferentes condições em que isso ocorre: você pode derrotar o número de adversários que for necessário ou abater o líder do grupo. O tempo que você levou para finalizar o combate pode resultar em Triumph, Victory e Close Call, em ordem decrescente na conquista dos bônus. Além do modo principal que segue a história, o jogador pode conhecer algumas batalhas jogando no modo Free ou tentar sobreviver aos desafios do modo Challenge.
—RONNY MARINOTO

DESAFIO AO ESTILO DA FAMÍLIA KONG

DONKEY KONG: KING OF SWING

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8,5
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 7,5



PLATAFORMA: GBA
PRODUÇÃO: PAON CORPORATION
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

Vai haver uma competição na ilha para eleger o novo Rei da Selva. Porém, no dia anterior ao evento, King K. Roll, o bandido com nome de escritor, rouba as medalhas e as espalha por diversos pontos da ilha. Agora, a missão de recuperá-las à tempo para a cerimônia de premiação está a cargo de Donkey Kong.
A aventura é desafiadora e bem ao estilo da família Kong: muitos obstáculos, diversos inimigos diferentes, fases curtas e divertidas. Mas a jogabilidade - inédita - é o que faz a diferença neste game: o jogador utiliza os botões L e R para controlar os braços do macaco - esquerdo e direito, respectivamente - e o cenário possui pontos de apoio como se fosse uma parede de escalar, destas que encontramos em academias de ginástica.
Recolher bananas garante uma sobrevida ao herói e também lhe permite ficar invencível temporariamente. O jogador deverá ir em busca das medalhas - objetivo principal - e dos cristais azuis escondidos nas fases. DK conta com um ataque poderoso para derrotar os adversários e destruir objetos, mas seus problemas estão mesmo na coordenação motora. Muitas vezes, o sucesso da ação desempenhada dependerá da mão com que se agarra às coisas e da sincronia na repetição dos movimentos. Serão oito mundos com temas diferenciados e um chefão no final de cada um deles. Será preciso muita inteligência e movimentos rápidos e certeiros para vencer.
O mapa geral vai se abrindo conforme as missões são concluídas. O complemento dessa ótima aventura é feito por uma série de minigames desafiadores, que se tornam muito mais divertidos quando aproveitados por até quatro jogadores. Sem dúvida, um título original e criativo que se destaca ante os demais.
—RONNY MARINOTO



Este game tem o padrão de qualidade das aventuras protagonizadas pela família Kong.

AÇÃO E AVENTURA PARA JOGADORES GULOSOS

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8,5
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 6,5
DIVERSÃO: 6,0
REPLAY: 5,0



PLATAFORMA: GBA
PRODUÇÃO: HIGH VOLTAGE SOFT/BACKBONE
DISTRIBUIÇÃO: GLOBAL STARS
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Uma fábrica de onde não se vê entrar ou sair funcionários é uma coisa muito estranha. Dali só saem barras e barras de chocolate.
Mas todos os mistérios desse lugar vão ser revelados para cinco sortudos: basta encontrar o bilhete dourado. O jogo, como o filme, conta a história de Charlie Bucket, um garoto pobre, que não é mais rápido, mais forte nem mais inteligente que uma criança normal. Mas ele tem muita sorte: encontrou uma das cinco barras de chocolate premiadas e vai visitar a Fantástica Fábrica de Chocolate de Willy Wonka.
O jogo é bem infantil e o desafio, muito fraco para quem tiver mais que oito anos de idade. No desenvolvimento, não foram utilizados grandes recursos, porém o visual ficou bom e existem até cenas do filme digitalizadas. Os perigos que Charlie enfrentará na fábrica também não metem medo e, no máximo, podem lhe dar alguma fome. São vulcões que expelem chocolate, piscinas cheias de caramelo, chuva de doces e alguns puzzles para resolver. Para vencer esses obstáculos, o garoto contará com habilidades não menos comuns em qualquer aventureiro, como saltar, rastejar, empurrar e correr – também será possível dar ordens aos Oompa-Loompas. Para algumas situações, será preciso pensar um pouco e entender as instruções passadas em inglês pelos personagens. Em outras fases, como quando é preciso salvar o gordinho que caiu no chocolate e foi sugado pelo tubo, Charlie tem objetivos diretos e não precisa explorar o cenário. Sua energia é representada por uma barra de chocolate e, se ela se esgotar, o jogador volta um pouco na fase. Coletando todos os doces e as letras que formam a palavra WONKA, imagens do filme e minigames, respectivamente, serão disponibilizados. Mas isso só servirá para prolongar o enjôo gastronômico.
—RONNY MARINOTO

Game baseado na refilmagem do clássico é infantil e pouco desafiador.

VIDA BOA NA FAZENDA... MAS SEM VIDEOGAMES!

AGRO-RPG MOSTRA VIDA NA FAZENDA

HARVEST MOON: MORE FRIENDS OF MINERAL TOWN

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 7,0



PLATAFORMA: GBA
PRODUÇÃO: NATSUME
DISTRIBUIÇÃO: NATSUME
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Atraída pela oferta de uma vida calma e refrescante no campo, nossa protagonista cai em uma armadilha de Marketing. Agora, você decide se ela deve mudar de vida, ficar no campo e trabalhar como fazendeira, ou se volta para o apartamento na cidade e sua rotina diária – com a segunda opção, o jogo é encerrado imediatamente.
Ao ficar, o jogador ganha o direito de administrar a fazenda que funciona como os simuladores da série The Sims: faça as tarefas designadas para evoluir na aventura virtual. Sua nova vida começa solitária, apenas com um cachorrinho, mas ao passar dos dias as pessoas vão lhe ajudar e lhe dar presentes, como um cavalo, uma galinha e uma vara de pesca. A partir daí, você precisa tratar dos animais e tornar a fazenda produtiva. Por sorte, uma colméia se instalou na área e logo no início do jogo é possível retirar mel para vender. Mas não dá para viver só da pesca e da apicultura: será preciso pegar na enxada, trabalhar a terra, semear, molhar as plantas, colher e vender o produto final. Para quem não tem a mínima familiaridade com uma fazenda, saiba que os animais precisam estar felizes para produzir mais. Como você consegue isso? Falando com eles, acariciando, escovando, levando para passear e não deixando que fiquem doentes. Além, é claro, de alimentá-los. Uma das passagens mais interessantes é a inseminação artificial para fertilizar alguns animais.
Além de ser o primeiro título da série a ser jogado exclusivamente com uma garota, também é possível casar e constituir família – pretendentes não faltarão. HM: More Friends of Mineral Town pode ser conectado ao jogo HM: Another Wonderful Life, lançado para o GameCube, permitindo interação extra na aventura.
Se for um jogador paciente, poderá obter muita diversão.
—RONNY MARINOTO



O game apresenta todos os elementos tradicionais da série Harvest, com algumas poucas inovações.



MINHA MÃE MANDOU MATAR ESSE DAQUI...





Não deixe sua avó na sala enquanto joga...

UMA VIAGEM FORA DO CORPO

GEIST

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 6,0



PLATAFORMA: GC
PRODUÇÃO: N-SPACE
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

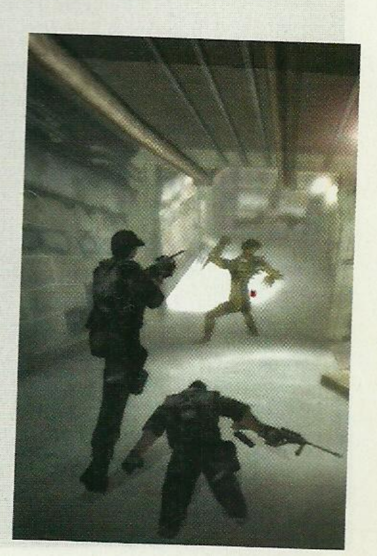
Se você tem medo de fantasmas, fique longe de Geist! Você encarna o agente John Raimi, eleito para uma perigosa missão nos corredores da Volks Corporation. Após usar todo seu conhecimento científico para roubar um vírus, o herói aguarda o resgate aéreo quando tudo vai para os ares: uma entidade maligna toma conta de um dos soldados, acaba com a segurança e leva John, desacordado, para uma perigosa sala de experiências.

O início de uma experiência pós-morte

Logo após acordar, seu espírito é retirado do corpo, dando início à sua saga ectoplasmática. A ação em forma humana chega a desapontar, porém, tenha paciência - morrer nunca foi tão legal quanto neste game.
Um breve tutorial ensina ao jogador como drenar a energia das plantas, além de mostrar as técnicas para possuir objetos, animais e até pessoas. Uma fantasma chamada Gigi irá auxiliá-lo, explicando como assustar os humanos, a fim de deixá-los com a aura vermelha, prontos para serem possuídos. Diversos itens do cenário podem ser utilizados, como dínamos, lixeiras, telefones, bombas, estátuas entre muitos outros - cada um com um efeito visual diferente.
As diversas salas subterrâneas trazem puzzles e desafios que apesar de lineares, obrigam o jogador a pensar antes de agir. Em certas ocasiões, você deverá pegar emprestado o corpo de um cão para abrir passagem para outros locais anteriormente protegidos. Apesar de ser divertido assustar os outros, um grave problema assola o game: a linearidade é excessiva, impedindo qualquer tipo de exploração alheia. Alguns poucos itens secretos, após coletados, abrem novos modos multiplayer. Para avançar, você deverá cumprir com uma série de objetivos pré-definidos, e a reação dos seus oponentes será sempre a mesma: correr, gritar, deixar algo vital à missão, pronto para ser utilizado. Nada original.

Um fantasma nada camarada

A parte multiplayer tem um certo brilho, pois permite até quatro jogadores batalharem simultaneamente. Com os personagens controlados pelo computador, o número se estende a oito, deixando a ação muito mais intensa. Os modos se dividem em "possession deathmatch" (competição do maior número de possessões), "capture the host" (capture o hospedeiro) e "hunt" (caçada). Todos os modos estão focados na possibilidade de assustar e tomar o corpo de terceiros, uma vez que seu armamento dependerá de qual personagem conseguir possuir. Apesar do visual interessante, com cenários bem definidos e personagens com modelos caprichados, Geist não impressiona os fanáticos do gênero - o motor gráfico não mantém a animação fluida por muito tempo, ficando lento quando muitos elementos se movimentam na tela simultaneamente. Levando em conta os poucos títulos do gênero para GameCube, o lançamento consegue trazer diversão a todo instante, mesmo com alguns defeitos que poderiam ter sido sanados durante o desenvolvimento. —ORLANDO ORTIZ







SPRUNG

NOTA: 1,0
GRÁFICOS: 1,0
SOM: 1,0
JOGABILIDADE: 0,0
DIVERSÃO: 0,0
REPLAY: 0,0

PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: UBISOFT
DISTRIBUIÇÃO: UBISOFT
GÊNERO: SIMULAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

É triste ver a impressionante linha de jogos do DS ser contaminada por essa abominação.
Sprung é um dos mais gritantes desperdícios de tecnologia dos últimos tempos.
Em Sprung, você escolhe se encarna um garoto ou uma garota, e precisa realizar uma série de manobras para conseguir um namoro ou escapar de um chato. Imagine um cruzamento de "Malhação" com um aparelho de tortura e dá para ter uma idéia do horror que é o jogo.
A mecânica é simplesmente nojenta. Totalmente previsível e nada aleatório: é só decorar as respostas certas para chegar no fim. A falação inútil fica totalmente insuportável depois do quinto minuto de jogo e piora a cada segundo. O mais grave é que Sprung praticamente induz ao suicídio, uma vez que mostra relacionamentos banais com pessoas insuportáveis.
Os gráficos são um capítulo à parte, totalmente asquerosos. Parece um monte de animações fajutas de internet. Não tem nenhum efeito gráfico, nenhum som decente.
Uma ofensa para o DS, Sprung é tão divertido quanto navegar em um menu de DVD.
Pior: sem o filme rolando depois...
— JOCELYN AURICCHIO

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 10,0
DIVERSÃO: 10,0
REPLAY: 10,0



PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: INTELLIGENT SYSTEMS
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: ESTRATÉGIA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 8 VIA WI-FI

Advance Wars é a prova de que bons jogos não precisam ter gráficos absurdos. Depois de duas investidas no campo de batalha do GBA, a guerra agora acontece no DS.
Antes de tecer os elogios, a bronca: com um equipamento tão avançado como o DS, como é possível fazer praticamente o mesmo jogo do GBA? Advance Wars: Dual Strike merecia um uso mais criativo da tela sensível ao toque e gráficos muito mais elaborados.
Tudo bem que em time que está ganhando não se mexe, mas isso não deve impedir que a série receba aprimoramentos.
Não existe jogo de estratégia de guerra melhor que Advance Wars. Apesar do visual amigável dos personagens e veículos, não se engane: aqui tem café no bule.
Além de gerenciar recursos e construção de tropas, você forma sua estratégia de combate de acordo com a capacidade de fogo e mobilidade de suas unidades. Existem unidades aéreas, marítimas e terrestres, cada qual com suas vulnerabilidades. Você escolhe entre diversos generais para comandar suas tropas, e cada um conta com diferentes especiais que modificam a maré da batalha.
Advance Wars: Dual Strike é brilhante, tanto jogando sozinho como via Wi-Fi. Recomendo!
— JOCELYN AURICCHIO

PUYO POP FEVER

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 10,0
REPLAY: 7,0



PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: SEGA
DISTRIBUIÇÃO: THQ
GÊNERO: PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 8 VIA WI-FI

Poucas séries têm o privilégio de contar com a longevidade de Puyo Pop. Fever, a versão do game para DS, não tem nada de excepcional, é uma simples derivação de Tetris no qual o objetivo é combinar cores. Mas como é viciante...
Basicamente, a cada seqüência de 4 peças da mesma cor que são unidas, seu oponente ganha uma peça transparente. Faça vários combos e o resultado é uma tela adversária lotada de peças transparentes, que só desaparecem se pelo menos 4 peças coloridas forem agrupadas.
O modo single player é até previsível, mas quando se joga em multiplayer, Puyo Pop Fever brilha absoluto. Além de causar uma bela gritaria (os impropérios quando se leva uma tela cheia de peças transparentes são inevitáveis), a interação e agilidade do jogo lembram o brilhante Meteos. Nenhuma lentidão via Wi-Fi, um monte de opções de jogo e ainda o carisma das pecinhas fazem de Puyo Pop Fever uma aquisição obrigatória para os amantes de puzzles de ação. Puyo Pop Fever prova que um game não precisa ter gráficos excepcionais para ser bom. Como nem tudo é perfeito, as vozes dos (excessivamente) animados personagens fazem os ouvidos "sangrarem" depois de algumas horas de jogo. Algo suportável, que não tira a vontade de jogar, afinal, depois de tantas virtudes, algo tinha que ser mediano. — JOCELYN AURICCHIO

Amor estampado na pele

Então você resolveu declarar ao mundo o seu amor pelos games. Começou a colecionar, lotou a garagem de jogos e até tematizou seu quarto para lembrar o Mushroom Kingdom. Muito bem, chegou a hora de mostrar a todos o seu bom gosto, seja ele louco, tradicional ou explosivo. No final, nossas diferenças e idéias podem ser resumidas em um simples conceito: se é legal, é Nintendo.

Imagine a seguinte cena: diversos amigos celebram em uma festa na empresa. De repente, um doido aparece no meio da festança vestido de Mario Bros. "Ah, mas fantasia de Mario, qualquer um consegue". De certo modo, podemos concordar. Como ninguém é de ferro, nosso amigo resolveu se refrescar com um refri ao mesmo tempo em que homenageava um dos mais célebres personagens da história dos games. Inconcebível! O original autor da sandice é Geilson "Bigode" Rodrigues. Falta só comer cogumelos e ficar gigante...



Responsabilidade acima de tudo: o encanador só toma refrigerante!

ENTRE EM CONTATO!

Queremos conhecer suas loucuras! Envie e-mail para: **redacao@nintendoworld.com.br** Ao enviar sua foto, não se esqueça do nome completo, idade e a cidade onde você mora.

É irrefutável: de uma maneira ou de outra, os videogames marcaram nossas vidas de uma forma que jamais esqueceremos. Alguns fãs quiseram levar além sua homenagem aos personagens que tantas aventuras proporcionaram durante suas vidas: com a arte. Ao invés de pinturas ou esculturas, muitas pessoas resolveram marcar seu amor pela empresa de forma eterna: com tatuagens. Imagens gentilmente cedidas por Shannon Larratt – **bmezine.com**



Norian Munhoz Júnior tem 32 anos, mas não perde o espírito de garoto. Guardou os clássicos, correu atrás das raridades e construiu uma coleção sem igual, pra ninguém botar defeito: do Alladin Deck Enhancer, passando pela Power Glove e chegando ao Miracle Keyboard, construiu um verdadeiro império de plástico, silício e muita diversão. Seu amor pela Big N é justificado: "Gosto da empresa, pois ela sempre está pensando nos jogadores e não somente no lucro".



Norian nada em sua refrescante piscina de games duas vezes por semana.

PROMOÇÃO

"QUAL A MAIOR LOUCURA QUE VOCÊ FARIA POR UM REVOLUTION?"

Nos sete anos de revista, a Nintendo World e a Inicial Games querem você de console novo!
Para participar, é fácil: responda à pergunta:
"Qual a maior loucura que você faria por um Revolution?"
E prove que você está pronto para a REVOLUÇÃO da Nintendo.
A frase deve ter, no máximo, doze palavras.
A primeira frase escolhida ganhará um Nintendo Revolution. Os autores da segunda, terceira e quarta frase ganharão um GameCube com um jogo e o quinto, sexto e sétimo ganhadores levarão para casa um Nintendo DS com um jogo.

Sétimo aniversário. Sete prêmios devastadores.



REGULAMENTO

1. A promoção "Qual a maior loucura que você faria por um Revolution?" é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World número 86, residentes no Brasil, sem limite de idade e será válida de 08/09/2005 a 27/10/2005;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve:
a) Responder a pergunta "Qual a maior loucura que você faria por um Revolution?";
b) Preencher correta e completamente o cupom que está nesta página (não vale tirar cópia), ou o cupom online no site www.gameworld.com.br
c) No caso de responder o cupom da revista, enviar para: Promoção "Qual a maior loucura que você faria por um Revolution?" - Caixa Postal 07512 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco / SP.
4. As cartas devem ser enviadas até o dia 27/10/2005, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem.
5. O vencedor será escolhido entre os cupons (online ou impressos) recebidos com o questionário completamente preenchido mais resposta à pergunta final. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma e a decisão é final.
6. Os vencedores escolhidos ganharão 1 (um) Nintendo Revolution, 3 (três) GameCube com um jogo e 3 (três) Nintendo DS com um jogo, sendo que a primeira frase escolhida ganhará um Nintendo Revolution. Os autores da segunda, terceira e quarta frase ganharão um GameCube com um jogo e o quinto, sexto e o sétimo ganhadores levarão para casa um Nintendo DS com um jogo.
7. O prêmio é pessoal e intransferível e não poderá ser substituído.
8. A Futuro Comunicação reserva o prazo de 90 dias para entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor na revista Nintendo World número 89. O Nintendo Revolution será entregue no máximo em 90 dias após o seu lançamento no ocidente.
9. Após a divulgação do resultado da promoção na revista Nintendo World número 89, não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias.
10. Ao participarem da promoção "Qual a maior loucura que você faria por um Revolution?", os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações.
11. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

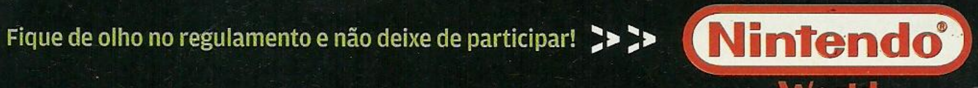
Nintendo World

PROMOÇÃO NINTENDO WORLD
"QUAL A MAIOR LOUCURA QUE VOCÊ FARIA POR UM REVOLUTION?"

Nome Completo:
Data de Nascimento: / /
Cidade/Estado:
E-mail:
Telefone: ( )
Qual a maior loucura que você faria por um Revolution?

Apoio:



www.gameworld.com.br

www.inicialgames.com.br
(19) 3236-0056

It's me, Mario!

Como pode um encanador bigodudo, barrigudo e de suspensórios se tornar um personagem tão carismático? Em meio a uma verdadeira revolução no mundo dos games, revelamos três facetas de Mario Bros., que marcaram as diversas eras da gigante nipônica: 8, 16 e 64 bits. —ORLANDO ORTIZ

Super Mario Bros. 3 (NES)

Inegavelmente, SMB3 consagrou-se como o título mais divertido e complexo para o NES, plataforma 8 bits da Nintendo. Apenas quem já jogava no final da década de oitenta pode se lembrar do furor que o lançamento causou, pois o game foi um dos mais esperados da série. Nesta aventura, Koopa trouxe seus filhos, os Koopalings, para atormentar por mais uma vez o reino da Princesa Peach. Os oito reinos exibiam temas específicos, como grama, água, deserto, gelo e céu (o que hoje em dia não é nada original), que ilustravam perfeitamente como os desenvolvedores podiam (e ainda podem) obter um resultado impressionante até mesmo com um hardware tão rudimentar. A paleta de cores limitada e o "poder" de processamento foram mais do que suficientes para criar uma aventura única, que até hoje se mantém especial: fácil de jogar, difícil de terminar e divertido como nunca.





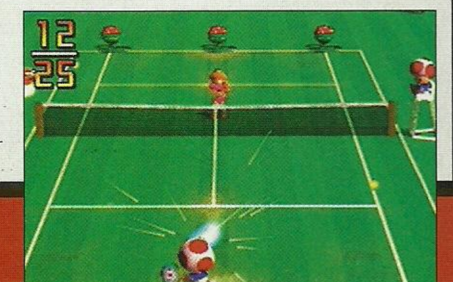
Super Mario Kart (SNES)

Considerado por muitos fãs como o melhor game da série de corrida, Super Mario Kart marcou a estréia do gorducho e sua trupe nas pistas, além de definir um patamar gráfico sem par no sistema: o chamado "Mode 7" simulava gráficos em três dimensões e criava a ilusão de profundidade com realismo jamais visto nos consoles de 16 bits. A produção não mediu esforços, caprichando em todos os aspectos deste jogaço – cada personagem tem um tema musical próprio, além de características únicas em suas carangas. A dificuldade é um fator imperativo neste título, que desafia os jogadores com oponentes inteligentes, um relógio impiedoso e, obviamente, muitos itens para trapacear durante a corrida. Bater os recordes de cada trajeto não é nada fácil e requer muita dedicação e treino. Para um game lançado na década de noventa (mais especificamente em 1992), há de se convir: ele continua viciante mesmo após treze anos de sucesso entre os fãs do sistema. Será que não está na hora de desenterrar o Super Nintendo do armário e se preparar para umas partidas? Here we go!



Mario Tennis 64 (N64)

Temos de admitir: esse bigodudo é, no mínimo, um cara muito ambicioso. Habilidades não lhe faltam: além de suas já tradicionais corridas de kart, o encanador aprendeu a jogar golfe e até tênis – Kuerten que se cuide! Toda a trupe do reino está disponível neste torneio que, apesar de seguir as regras reais do esporte, consegue levá-lo além do imaginável. Os cenários animados trazem diversos elementos que podem atrapalhar (ou ajudar, dependendo de sua sorte) o jogador, que deve suar a camisa para vencer a partida. Para isso, não faltam saques especiais, cortadas fantásticas e "power-ups" para alterar as habilidades de seu personagem, dando a ele uma certa vantagem (mesmo que temporária) contra seu oponente. Assim como em outros games da série que trazem um modo multijogador, você deve levar em consideração os pontos positivos e negativos de seu esportista favorito. Cada um dos dezesseis conta com atributos diferentes (como força, velocidade ou controle), que alteram drasticamente a forma de interação durante o jogo. Se você busca um game bem-humorado, com desafio moderado, diversão a cada partida e diversas possibilidades para jogar com os amigos, encontrou. Mario Tennis 64 inaugurou mais uma etapa na carreira dos irmãos italianos – divirta-se!



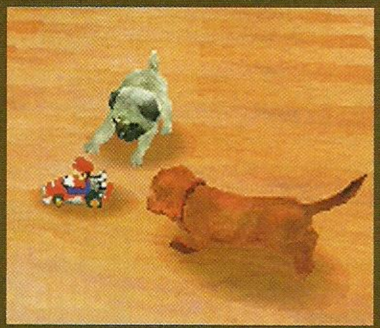


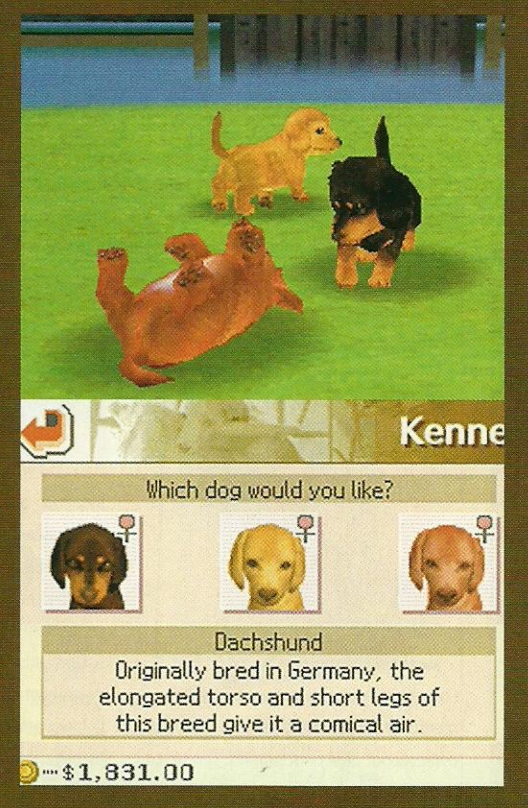
O MELHOR AMIGO DO HOMEM

Nós documentamos os primeiros onze dias da "vida de cachorro" do filhote virtual dentro do DS.

Por Andy Myers

Seja você homem ou mulher, jovem ou idoso: adotar um filhote requer muita responsabilidade. Os animaizinhos precisam de amor – caso contrário, você pode acabar com uma criatura apática e infeliz dentro de casa. Essas regras valem para o Nintendogs. Na verdade, criar um cachorro no DS é muito parecido com a vida real. Eles se comportam como no mundo real e precisam das mesmas coisas. E o mais importante é que eles reagem às suas atitudes e instruções. Após criar um cachorrinho em casa, peguei meu DS e comecei a criar um filhote digital.





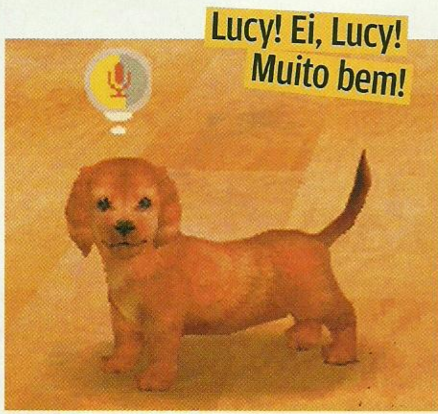


Lucy, cheguei!

O Nintendogs é mais uma experiência de vida do que um jogo qualquer. Antes de começar, você deve escolher sua versão – **Labrador & Friends, Chihuahua & Friends ou Dachshund & Friends** – algo bem parecido com a aquisi-

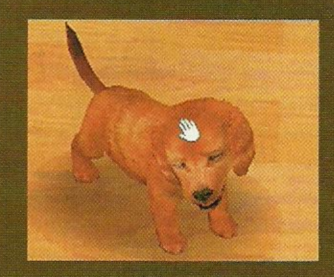


ção de um filhote num canil. Quando iniciei o Nintendogs: Dachshund no meu DS, eu me vi batendo à porta de um canil. Lá dentro, encontrei seis raças disponíveis para adoção: mini-dachshund, golden retriever, beagle, pug, husky siberiano e shih tzu – e um número quase ilimitado de tipos dentro de cada raça. Após muita consideração, resolvi adotar uma mini-dachshund fêmea. Ela parecia se conectar comigo e eu não consegui dizer não para aquelas orelhas grandes. Fiquei ansioso para apresentar minha cachorrinha ao seu novo lar. Ao chegar em sua casa, contudo, ela ficou muito nervosa. A única coisa que a fazia relaxar era o som da minha voz, portanto, achei que era uma ótima chance de dar um nome a ela. Pensei em chamá-la de Lucy, para ver como reagia. Repeti o nome algumas vezes no microfone do DS, e Lucy percebeu que eu falava com ela. Era nossa primeira comunicação, e ela gostou muito daquilo. Eu a recompensei com um carinho na cabeça, usando a stylus. De repente, ela já estava feliz em casa. Aí eu a alimentei e dei água para ela – que já havia comprado na loja de animais – e a deixei sozinha um pouco para que pudesse reconhecer seu ambiente.



Lucy! Ei, Lucy! Muito bem!

Bom cachorro!



Ainda que os filhotes de Nintendogs sejam muito parecidos com os do mundo real, há alguns elementos exclusivos do universo DS. Por exemplo, é muito fácil usar a stylus para dar carinho à Lucy. Já Milo, meu cachorro na vida real, não é muito chegado no pedaço de plástico.



DIA 2 O aprendiz ensina o mestre

Enquanto na maioria dos jogos você aprende durante o progresso, em Nintendogs seu papel é ensinar. Se você for claro, conciso e consistente ao falar com seu cachorro, ele irá responder de acordo. Durante o segundo dia, decidi ensinar alguns comandos básicos para



Lucy. Eu consultei o manual de treinamento de cachorros no meu inventário e comecei por algo bem simples: sentar. Eu cuidadosamente deslizei a stylus nas costas de Lucy e, toda vez que ela obedecia, eu dizia "sente-se". Após algumas repetições, ela começou a associar minhas palavras com a ação. Logo ela aprendeu a sentar ao meu comando.



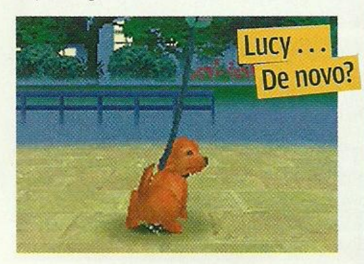
Inspirado por tamanho sucesso, eu pensei em arriscar alguns truques mais elaborados. No fim do dia, Lucy já sabia sentar, deitar e chacoalhar-se de forma convincente. Tentei ensiná-la a girar, mas ela estava cansada demais para aprender novos comandos. Então praticamos o que já havia aprendido: ela comeu e brincou de pegar objetos. Antes de fechar meu DS, eu fui à loja de animais e comprei uma bela coleira.



DIA 3 Uma tarde no parque

A diversão dentro de casa é limitada para os cachorros. Os filhotes também precisam respirar um pouco de ar fresco. Eu já tinha levado Lucy para passear, mas nunca fomos muito longe. Hoje tentaremos ir até o parque, e depois voltaremos para casa. Quando passeio com Lucy, ela freqüentemente pára e cuida de suas necessidades. Ela é muito rápida, portanto eu tenho que correr e limpar sua sujeira antes de prosseguirmos. No caminho do parque, encontramos com outro cachorro e seu dono. Os cachorrinhos se divertiram um pouco e depois seguimos adiante.



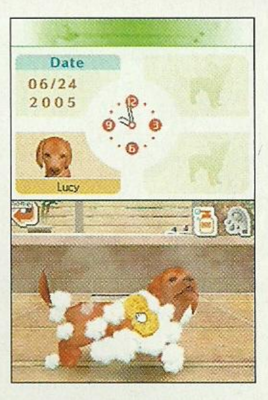


Como o parque estava vazio, decidimos testar nossas habilidades com o lançamento de disco. Usando a stylus, eu joguei o disco. Como ela ainda é muito pequena, comecei com lançamentos curtos, dentro de seu alcance. Quando jogava o disco na medida, ela até pulava para pegá-lo no ar (que cachorrinha danada!). Após uma dúzia de jogadas, ela ficou cansada e decidimos voltar para casa. Na volta, Lucy parou várias vezes para cheirar os pontos que usara como banheiro. Algumas vezes ela teve que deixar outra camada de sua marca registrada.

DIA 4 Morram, pulgas, morram!

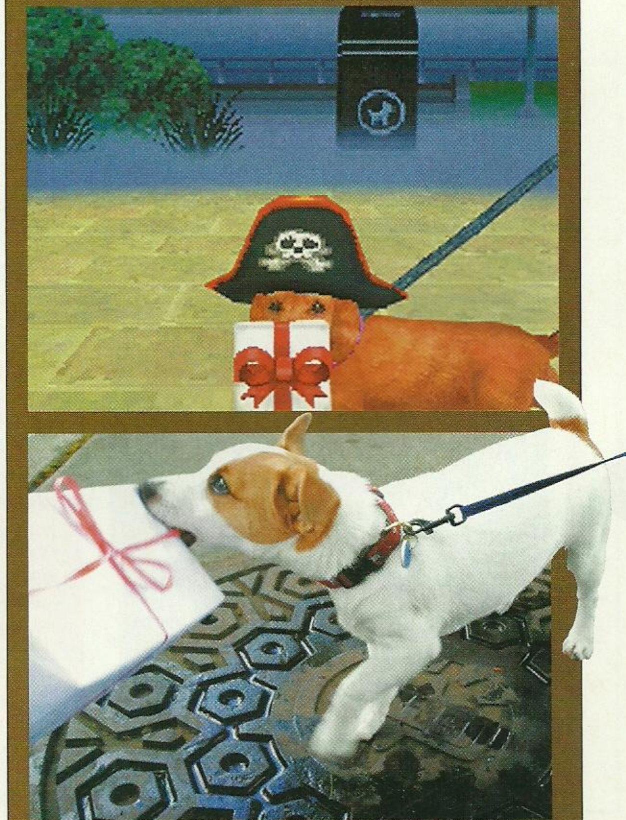


Nesse dia, Lucy não parava de se coçar, e eu podia ver alguns pontinhos pretos pularem de seus pêlos. Argh! A Lucy estava com pulgas! Eu corri para a loja de animais e comprei um xampu especial para que ela tomasse seu primeiro banho. Com a stylus, eu esfreguei seu corpinho usando uma esponja e depois enxagüei o sabão, com o cuidado de proteger seus olhos. Depois de limpa, Lucy parecia muito mais feliz e estava mais disposta a mostrar seus truques. Acho bom lembrar dos bons efeitos de um banho antes de entrarmos no campeonato canino.

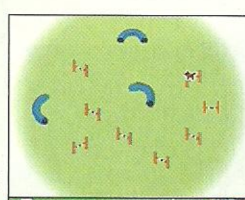


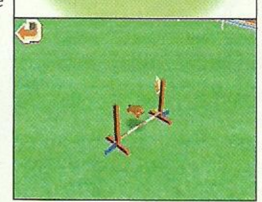
Cachorro dado não se olha os dentes!

Em Nintendogs, seu animalzinho irá ocasionalmente encontrar presentes pelo cenário e lhe trará tudo de forma muito obediente. Milo, contudo, gosta de destruir – ao invés de trazer – um presente encontrado.



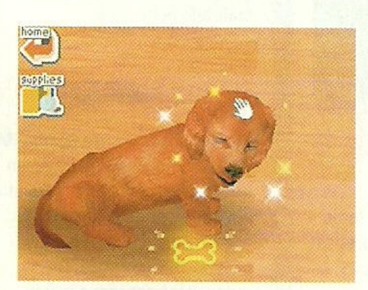
DIA 5 A prática leva à perfeição





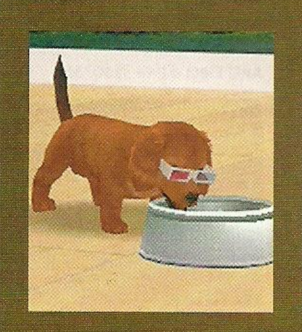


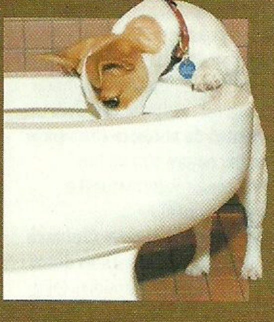
Quando chegou o quinto dia, Lucy já havia aprendido todos os truques do livro de treinamento. Para que Lucy se sentisse bem preparada na competição de cachorros, eu determinei que esse dia fosse de prática intensa. Primeiro, eu fui com ela ao ginásio local para praticar sua agilidade. Lá existe um percurso com obstáculos para cachorros, semelhante ao usado na competição. Eu guiei Lucy pelas curvas e variações da pista. Suas pernas curtas tornaram difíceis os saltos sobre barreiras, mas no fim ela conseguiu. Ela parecia feliz pelo simples fato de fazer algo novo. Depois do ginásio, voltamos para casa e praticamos a obediência de Lucy. Ela foi muito receptiva aos meus comandos. Ao mover a stylus sobre seu rabo, eu a ensinei a girar – ela pegou isso muito rapidamente porque gosta de correr atrás do rabo. Acho que temos boas chances de levar o ouro nas provas de obediência, mas vou cruzar os dedos para que os giros não estejam na programação do evento. Nossa última prática do dia foi o arremesso de disco. Há dois parques nos arredores de nossa casa que são ótimos para o exercício. Ao determinar nossa rota, procurei um parque vazio (é complicado praticar com outros cachorros correndo por perto). Praticamos o arremesso de disco até que Lucy ficasse exausta.



Cachorro com sede de quê?

Tudo custa dinheiro em Nintendogs, até mesmo a água do seu cachorro. Milo já não é tão seletivo quanto à água que bebe.







Vai lá, garota!

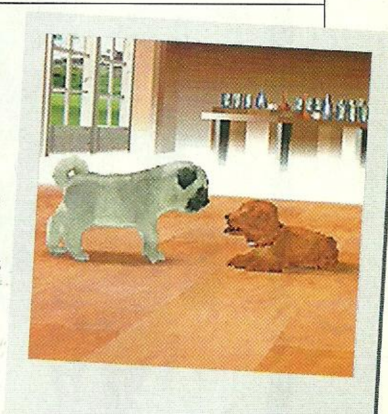


Muito bem, Lucy!

Após dois dias inteiramente dedicados à prática, chegou o grande momento. Decidi inscrever Lucy nas três modalidades de competição. Estamos meio sem grana, e esses campeonatos são ótimos para ganhar dinheiro. Se conseguirmos o ouro, é possível que eu compre outro cachorrinho para brincar com Lucy, ou ainda poderia reformar nossa casa! Antes da competição, contudo, eu dediquei meu tempo ao bem-estar de Lucy: dei-lhe um belo banho e uma ótima refeição. Começamos o campeonato pelo arremesso de discos, e ela estava incrível. Seus esforços nos renderam a medalha de ouro e uma boa soma em dinheiro. Depois veio a prova de obediência. As coisas estavam bem até o truque de girar. Ela não parou ao meu comando e isso resultou numa boa perda de pontos. Ficamos com o bronze. No fim do dia, contudo, havíamos ganhado dinheiro bastante para comprar outro filhote.



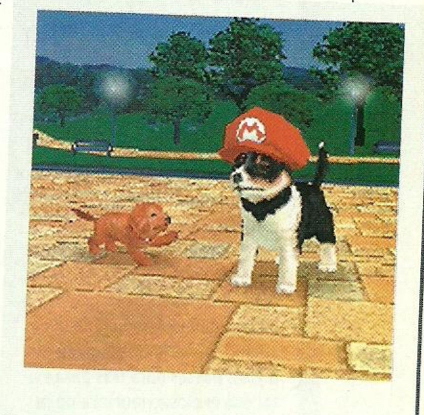
Um novo dia, um novo filhote



Nesse dia, decidi usar o dinheiro para comprar um pug branco e preto. Ele ficou muito apreensivo ao chegar em casa, e Lucy não parava de correr atrás dele. Deixei-a no hotel de cachorros para passar mais tempo com meu novo filhote. Eu resolvi chamá-lo de Arlie, e o ensinei a sentar e deitar. No fim do dia, Arlie e Lucy já eram ótimos amigos.



Fácil de encontrar pessoas



Eu costumo deixar meu DS no modo Bark (latido) quando não estou interagindo com Lucy ou Arlie. No meu décimo primeiro dia com o Nintendogs, ouvi um latido sair do meu DS fechado. Outro cachorro com seu treinador estavam no alcance da tecnologia sem fio! Eu abri meu DS e encontrei o cachorro de Pete, Yoshi, pronto para brincar. Eu fiz Lucy buscar uma nova coleira para o Yoshi no meu inventário, e os dois filhotes brincaram muitas horas no parque.

Mesmo após onze dias, posso dizer que apenas explorei a superfície do jogo. Ainda há muito para destravar, incluindo uma longa lista de raças e itens exclusivos para a versão americana. Cada dia é um novo dia no mundo de Nintendogs.

GameCube

Geist

Novos personagens e níveis



Para cada dois "Host Collectibles" encontrados nos mais escondidos locais das fases no modo single player, você abrirá extras no modo multiplayer. Eles abrem na seguinte ordem:

Fase Office Multiplayer
Fase Storage Multiplayer
Personagens Raimi e Rabbit
Fase Medical Multiplayer
Personagens Towel Girl e Bat
Fase Helipad Multiplayer
Personagens Chef e Rat
Fase Raid Multiplayer
Fase Dead Garden Multiplayer
Fase Summit Multiplayer
Personagens Volks e Roach
Fase Complex Multiplayer
Fase Heaven Multiplayer
Fase Boss Multiplayer
Personagens Anna e Imp
Fase Catacombs



TimeSplitters: Future Perfect

Ganhe fácil dos chefes

Vencer o chefe na fase Mansion of Madness envolve simplesmente caminhar para os lados, mirar para cima e se proteger. Quanto mais perto da fonte existente no cenário Cortez estiver, menor é a chance dele ser pego. Quando o chefão estiver morrendo, dê alguns passos para trás para evitar sua explosão mortal e dê os últimos tiros.

Para vencer o chefe da fase What Lies Beneath, você precisa unicamente usar a Ghost Gun e encontrar um lugar para se abrigar. Encontre uma pedra que possa proteger Cortez ao mesmo tempo em que ele possa contra-atacar. Espere o fogo do chefe acabar antes de partir para cima. A rocha irá protegê-lo da maior parte do ataque, e o resto é com você. Não se esqueça de usar a Ghost Gun.



Salve a rainha da selva

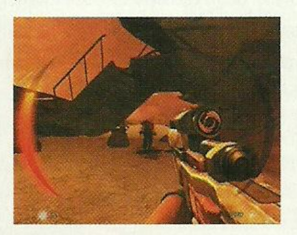
A missão opcional de libertar a assistente do Captain Ash é mais fácil do que você imagina. Siga para a cela na prisão pelo outro lado e faça uma linha vertical no tambor de metal do teto ao chão. Isso irá criar uma enorme piscina de petróleo e daí basta atirar na lanterna pendurada no teto para explodir com tudo e resgatar a refém.

Vença o tanque

Siga para qualquer rampa e fique fora da vista do tanque. Use a luva telecinética para pegar a munição restante e atacar o inimigo com foguetes. Assim, a vitória é garantida.

Veado com ponto cego

Na fase Beneath the Surface, você encontra uma sala onde os zumbis ficam caindo do andar superior. Nesse local, há uma cabeça de veado que pode tomar vida e sair pela parede, e é difícil pacas acabar com ele. Não se desespere, basta entrar no buraco de onde ele saiu para poder ficar atirando nele. O animal não poderá ir onde você está.



Fifa Street

Todos os acessórios

Para conseguir todas as roupas e tênis não é preciso ter muito dinheiro: basta realizar uma pequena seqüência. No menu principal, segure L mais o Y e pressione →, →, ←, ↑, ↑, ↑, ↓ e ←.



Jogadores Anões

Em qualquer momento da partida, pause o jogo e faça o seguinte: segure L e Y e pressione ↑, ←, ↓, ↓, →, ↓, ↑ e ←. Você verá que os jogadores ficarão um pouco mais baixinhos.

GBA

Charlie and the Chocolate Factory

Abra todos os mini-games

Para conseguir disponibilizar todos os mini-games do jogo, é necessário conseguir apenas todas as letras que formam a palavra WONKA durante o game.



Todos os álbuns de fotos

Para conseguir ter todas as fotos disponíveis no game, você precisa primeiro conseguir todas as 25 caixas de CADA fase.

Harvest Moon: More Friends of Mineral Town

Conseguindo sementes novas

Comprando 100 de cada safra listada abaixo, você pode abrir mais daquelas que estarão à venda no supermercado na estação do ano correta. Não é necessário comprar todas as listadas de uma vez só.

Sementes de abóbora (Pumpkin seeds): compre 100 milhos (corn), tomates (tomatoes) e cebolas (onions).

Sementes de espinafre (Spinach seed): compre 100 batatas doces (sweet potatoes), berinjelas (egg-plants) e cenouras (carrots).

Sementes de morango: compre 100 nabos (turnips), batatas (potatoes) e pepinos (cucumbers).

Jogo Harvest Goddess

Para acessar esse joguinho, você precisa estar na primeira semana da primavera. Acesse sua televisão e comece a selecionar os canais para a esquerda até achar a Harvest Goddess. Ela fará um pequeno game de perguntas e respostas que lhe dará bons prêmios pela seqüência de acertos. É uma excelente maneira de conseguir um bom dinheiro logo no início de Harvest Moon.



Salvando o solo

Se você destruiu seu solo, precisa tratá-lo para que ele volte ao normal. Isso gasta energia de seu personagem, além de perder muito tempo. Entretanto, há um modo de fazer isso sem gastar nada. Coloque um pedaço de cerca em cima do lugar atingido e depois o remova. Tudo estará normalizado num clique.

Mega Man Battle Network 5: Team Colonel

Conseguindo o Chip Django SP

Vá para a loja do Higsby assim que você puder usar a máquina em que se pode colocar os números e insira a seguinte password: **91098051**. Desse modo, você consegue o chip Django SP.

Códigos do Numberman

Vá para a loja do Higsby e na máquina de chips, onde você pode colocar números, insira as seguintes senhas para ganhar itens:

Anti Elec: digite 35607360





Anti Fire: digite 73877466
Anti Heal P: digite 44213168
Anti Navi V: digite 05068930
Anti Sword R: digite 10386794
Anti Water: digite 25465278
Anti Wood: digite 10133670
Attack MAX (Yellow NCP): digite 63231870
BeatSupport NCP: digite 79877132
Body Pack: digite 30112002
Bug Fix: digite 50364410
BusterPack NCP: digite 80246758
Charge MAX (White NCP): digite 87412146
Custom 2: digite 15595587
Custom Bolt 3 G: digite 07765623
Dark Invis: digite 68799876
Death Match 3 V: digite 52052687
DjangoSP D: digite 91098051
Full Energy: digite 12118790
Full Energy: digite 90914896
Gun Del Sol 3 O: digite 35321321
HP +200 (Pink NCP): digite 90630807
HP+300 (Pink) NCP: digite 48785625
HP+300 (White NCP): digite 13926561
HP+400 (Pink NCP): digite 03419893
HP+400 NCP: digite 45654128
HP+50 NCP: digite 31084443
HP+500 (Pink) NCP: digite 50906652
HP+500 (White NCP): digite 72846472
Lock Enemy: digite 29789661
Mega Folder 2 NCP: digite 97513648
Quick Gauge: digite 83143652
Rapid MAX (Pink NCP): digite 36695497
Recovery-300 Y: digite 18746897
RushSupport NCP: digite 09609807
Sneakrun Subchip: digite 64892292
SoulTime +1 (Yellow NCP): digite 28256341
SpeedMAX: digite 36695497
Spin Blue: digite 12541883
Spin Green: digite 78987728
Spin Red: digite 30356451
Static S: digite 48958798
Steal Revenge P: digite 68942679
TangoSupport NCP: digite 54288793
Unlocker: digite 64664560
Unlocker: digite 28706568
Unlocker: digite 73978713
Untrap: digite 00798216

Mega Man Battle Network 5: Team Protoman

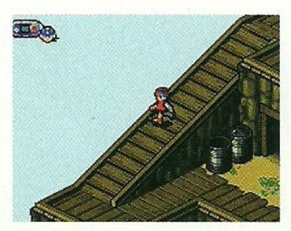


Ícones desbloqueáveis
DarkComplete: pegue todos os 12 Dark Chips
Forte's Icon: vença Forte SP na fase Nebula Hole 6
GigiComplete: pegue todos os 6 Giga Chips
MegaComplete: pegue todos os 60 Mega Chips
P.A.Complete: use todos os 30 Program Advances
Protoman's Icon: vença Nebula Gray.
StandComplete: pegue todos os 180 Standard Chips

Códigos para conseguir itens
Vá para a loja do Higsby, depois para a máquina que vende os chips (onde você pode colocar números). Então, basta digitar os seguintes códigos listados abaixo para conseguir os itens. Cada código só pode ser usado uma vez.

Anti Elec: 35607360
Anti Fire: 73877466
Anti Heal P: 44213168
Anti Navi V: 05068930
Anti Sword R: 10386794
Anti Water: 25465278
Anti Wood: 10133670
Attack MAX (Yellow NCP): 63231870
BeatSupport NCP: 79877132
Body Pack: 30112002
Bug Fix: 50364410
BusterPack NCP: 80246758
Charge MAX (White NCP): 87412146
Custom 2: 15595587
Custom Bolt 3 G: 07765623
Dark Invis: 68799876
Death Match 3 V: 52052687
DjangoSP D: 91098051

Full Energy: 12118790
Full Energy: 90914896
Gun Del Sol 3 O: 35321321
HP +200 (Pink NCP): 90630807
HP+300 (Pink) NCP: 48785625
HP+300 (White NCP): 13926561
HP+400 (Pink NCP): 03419893
HP+400 NCP: 45654128
HP+50 NCP: 31084443
HP+500 (Pink) NCP: 50906652
HP+500 (White NCP): 72846472
Lock Enemy: 29789661
Mega Folder 2 NCP: 97513648
Quick Gauge: 83143652
Rapid MAX (Pink NCP): 36695497
Recovery-300 Y: 18746897
RushSupport NCP: 09609807
Sneakrun Subchip: 64892292
SoulTime +1 (Yellow NCP): 28256341
SpeedMAX: 36695497
Spin Blue: 12541883
Spin Green: 78987728
Spin Red: 30356451
Static S: 48958798
Steal Revenge P: 68942679
TangoSupport NCP: 54288793
Unlocker: 64664560
Unlocker: 28706568
Unlocker: 73978713
Untrap: 00798216



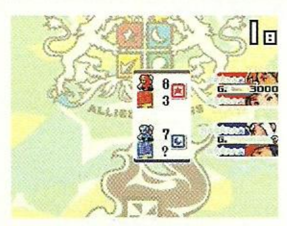
DS

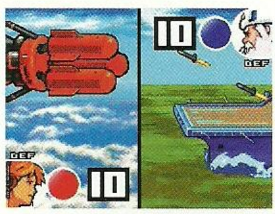
Advance Wars: Dual Strike

Mapas das versões antigas do game

Com as versões de Advance Wars do GBA em mãos, é possível comprar mapas únicos na Battle Map Shop. Para isso, você tem que ter o game inserido no DS junto com Dual Strike e fazer da seguinte maneira:

Mapa Advance Warpaper: compre por um ponto com Advance Wars 1 inserido no seu DS.
Mapa Advance Warpaper 2: compre por um ponto com Advance Wars 2 inserido no seu DS.
Mapa Hachi's Land: compre por um ponto com Advance Wars 1 inserido no seu DS.
Mapa Lash's Land Mao: compre por um ponto com Advance





Wars 2 inserido no seu DS.
Mapa Nell's Land: compre por um ponto com Advance Wars 1 inserido no seu DS.
Mapa Strum's Land Map: compre por um ponto com Advance Wars 2 inserido no seu DS.

Personagens novos

Uma vez que você conseguir abrir os personagens durante o jogo, é necessário que você os compre de Hachi. É um pouco difícil, mas, com essa ajuda aqui, vai ficar muito mais fácil, pois mostraremos o que deve ser feito para abrir o personagem e quanto custa para comprá-lo.

Adder: complete a missão 26 na campanha normal e compre por 1000 pontos.
Candle: complete a missão 26 na campanha normal e compre por 3500 pontos.



Chakka: complete a missão 26 na campanha normal e compre por 3500 pontos.
Flak: complete a missão 26 na campanha normal e compre por 1000 pontos.
Grimm: complete a missão 20 na campanha normal e compre por 1000 pontos.
Hachi: complete toda a campanha normal com um rank S e compre por 2000 pontos.
Hawke: complete a missão 26 na campanha normal e compre por 1000 pontos.
Javier: complete a missão 20 na campanha normal e compre por 1000 pontos.
Lash: complete a missão 26 na campanha normal e compre por 1000 pontos.
Nell: complete toda a campanha normal com um rank A e compre por 2000 pontos.
Sasha: complete a missão 20 na campanha normal e compre por 1000 pontos.
Zipo: complete a missão 26 na campanha normal e compre por 3000 pontos.

Missões Extras

Para abrir as missões bônus de Dual Strike é necessário fazer o seguinte:
Missão 11 (black boats): na missão 10, conquiste a cidade mais ao leste de seu HQ para chegar a nova missão 11 chamada de The Black Boats.
Missão 14 (blck bombs): na missão 13, conquiste a cidade no canto nordeste do mapa para chegar a missão 14, chamada de The Black Bomb.

Puyo Pop Fever

Liberando Geral

Para abrir todos os personagens e cenas do game, você deve ir para a opção Gallery que se encontra dentro do Options e fazer uma pequena seqüência. Selecione a opção view cut scenes, segure X e pressione ↑, ↓, ← e →. Assim, tudo o que você quiser estará disponível.

Personagens extras

Existem dois personagens escondidos que podem ser desbloqueados no modo Single Puyo Pop para poderem ser utilizados no modo Free Battle e batalhas multiplayer. Para isso, você deve fazer o seguinte:

Carbuncle: complete o HaraHara Course com menos de 4 fever ou com mais de 12 fever sem o uso de continues.
Popoi: complete o WakuWaku Course.
*Ainda existe uma outra maneira para conseguir o Carbuncle. Você deve derrotar o Accord no HaraHara Course com os continues usados sendo um múltiplo de sete. Por exemplo: 7 continues, 14 continues, 21 continues...

Fotos bônus

Se você tiver uma versão de Puyo Pop do GBA inserida no DS junto com o Puyo Pop Fever você conseguirá novas imagens na seção Gallery, que fica dentro do Options.

Minigame nem tão secreto

Na tela de abertura do jogo há um minigame escondido. Para poder jogá-lo você deve soprar o DS até um Puyo vermelho cair. Ao fazer isso, um contador aparecerá e você, junto de sua stylus, precisa ficar quicando-os para que não caiam da tela. Depois de algumas batidinhas, outros Puyos vão aparecer e, se um deles cair ou estourar, o contador zera e você deve começar tudo de novo. Para recomeçar o joguinho, basta dar mais um sopro no portátil.

Provocação nas batalhas

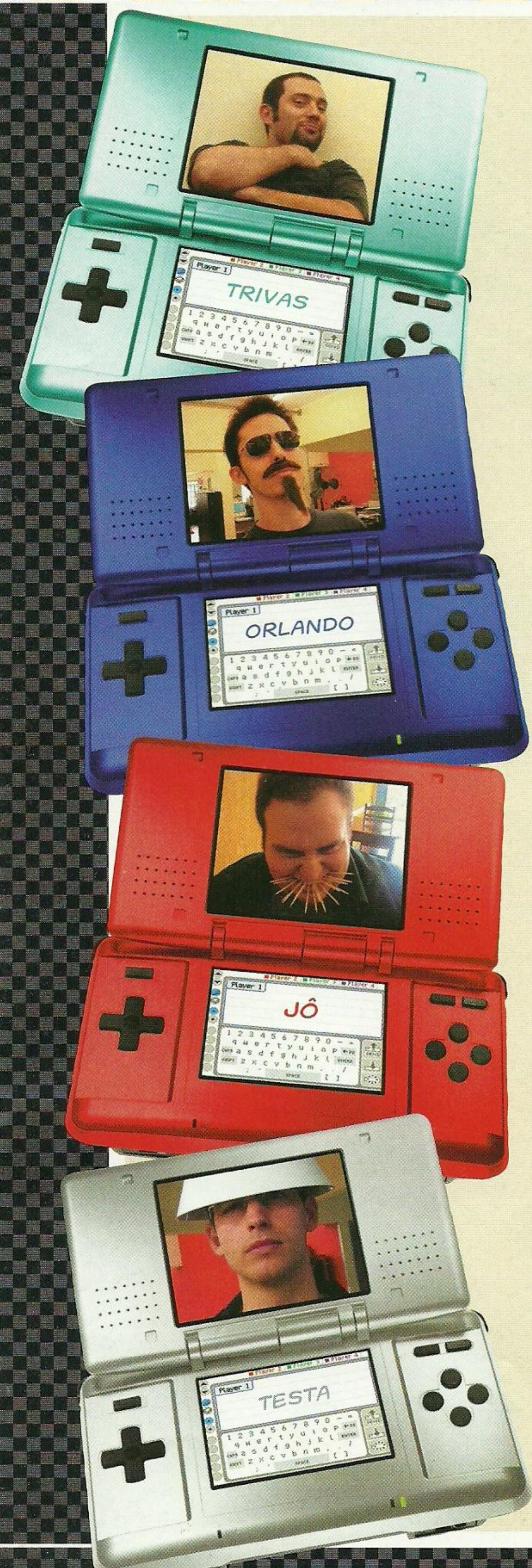
Sopre no microfone do portátil em qualquer modo de jogo. Seu personagem provocará o adversário assim que ele criar uma chain e entrar no modo Fever.

Menu Enlouquecido

Assim como no minigame, sopre no microfone do DS no menu de seleção para que as esferas de opção saiam voando como bolinhas de sabão.



Picto-Chat



Trivas: Peraí... que monte de gente é esse na mesa do Rocha? Cadê o cara?

Orlando: Nosso amigo deve estar comendo chucrutes na Alemanha, a uma hora dessas...

Jô: Ewww...

Testa: A nova mania da Nintendo aterrissou... sabe qual é?

Jô: Possessão mental?

Orlando: Rob, o robô, para NES?

Jô: Eu tinha medo do ROB! Ele jogava sozinho, como uma máquina abjeta de Satã!

Testa: Mas agora não é o Rob, é bem melhor, e é você quem dá o nome. Quer saber o pior? Ele atende quando alguém o chama!

Trivas: Tô começando a entender... DS... Nintendogs... comunicação Wi-Fi... parece que o meu companheiro Pablo fugiu pra longe, e tem gente nova no pedaço!

Jô: Orra... já que o assunto são as novidades, a redação está tomada pelos Nintendogs!

Testa: A coisa mais esquisita que já vi! Gente assoprando a tela do DS, gritando nomes para o portátil... coisa de louco, e digo logo, já fui infectado... meu DS está a caminho!

Trivas: Pode crer. Só vejo pêlo por tudo que é canto na redação! Aí, Testa, tu tomou a decisão certa. Não dá pra ficar imune aos latidos meigos desses dogs Nintendo.

Orlando: Sei... antigamente, jogar Tamagotchi era coisa de menininha, criança ou desocupado. Será que isso mudou?

Jô: Desocupados nada... Tamagotchis eram legais!

Testa: Agora eu faço uma pergunta: dá para ficar longe desses cachorros?

Jô: Nem. São absolutamente apaixonantes. O Miyamoto é especialista em fazer a gente de idiota...

Orlando: Bom, tem lugar que proíbe a presença dos bichos... os Nintendogs você leva no bolso! E não tem que catar sujeira do chão, cada vez que sair para passear.

Jô: Tem que catar sim! Nintendogs prega a civilidade. Você precisa colocar num saquinho os dejetos imundos do animal...

Trivas: Cara... o lance é muito mais louco do que eu pensava. À primeira vista, parece apenas um jogo fofo, mas é muito mais que do que apenas fofolice. É hipnotizante! O único problema é que o Vagabundo (meu dog de verdade) vai ter que se conformar em dividir a atenção com o Caramelo (meu Nintendog).

Jô: Nome legal. Eu fiz uma companheira para o Bender, meu Schnauzer. A Leela.

Orlando: O meu se chama Terminator. Sim, como no filme. Pena que ele não mata ninguém!

Jô: I'll be back...

Testa: Aê, vocês viram aquela parada que aconteceu na E3 desse ano? Sabem o que acontece quando um DS com Nintendogs se aproxima de outro?

Jô: Dependendo do nível de interesse, bem, eles fazem cachorrinhos!

Testa: Tomem cuidado com seus Nintendogs, eles também se reproduzem, daí, é mais um para tomar conta!

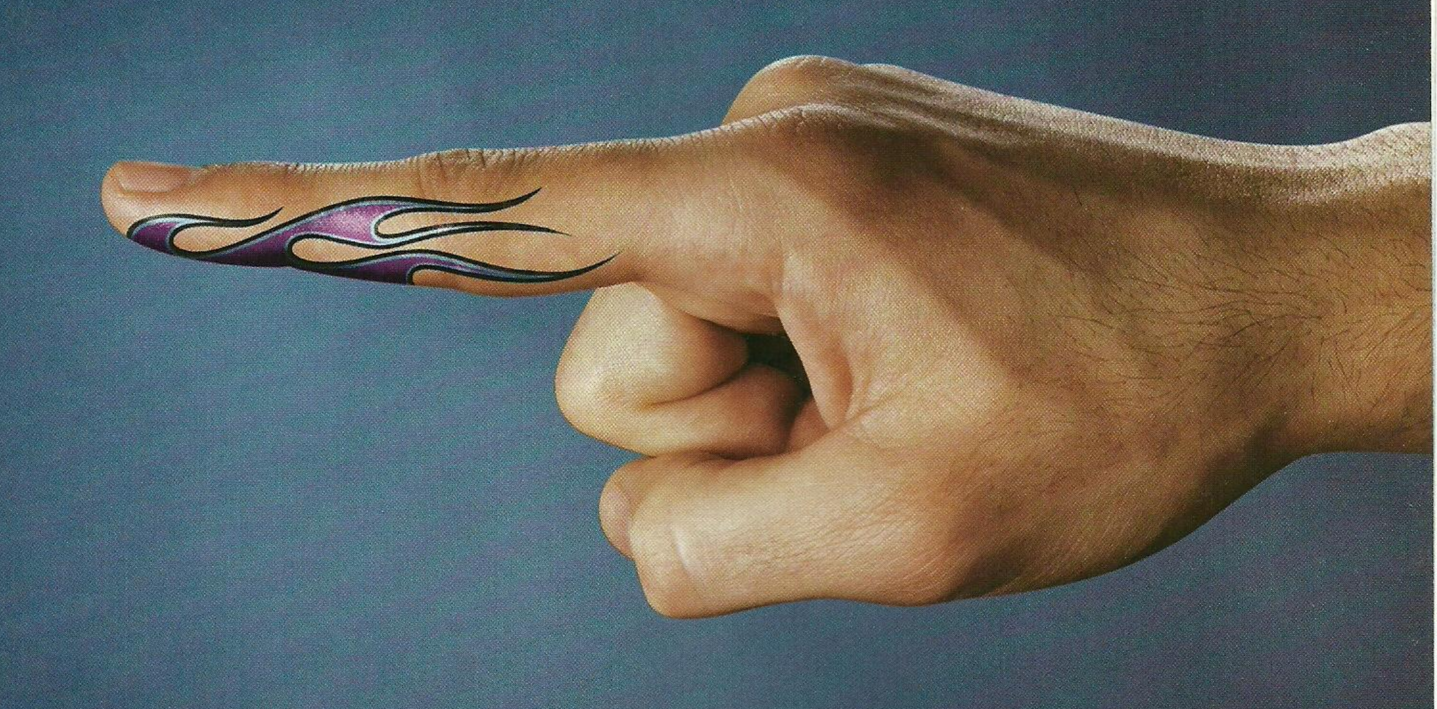
Trivas: E mesmo quem não costuma jogar games se rende aos encantos dos pulguentos virtuais. Fiz a experiência esse fim de semana. Mostrei o game pra uma menina que conheci e ela nao queria mais largar o osso. Sorte a minha, que falei que o DS não podia sair de casa.

Jô: Êêê, Trivas, não dá ponto sem nó...

Testa: Cuidado aí, Jô, já pensou se o Caramelo encontra a Leela em um dia daqueles?

Jô: Opa, a Leela é de família!

Tocar é legal.





Não tire o seu dedo do acelerador. Toque, controle, corra e personalize as máquinas de correr nas cidades.



NINTENDO DS™



Diversão ao seu alcance

Nintendo DS
compre já o seu

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

NaçãoDesign.com.br

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.









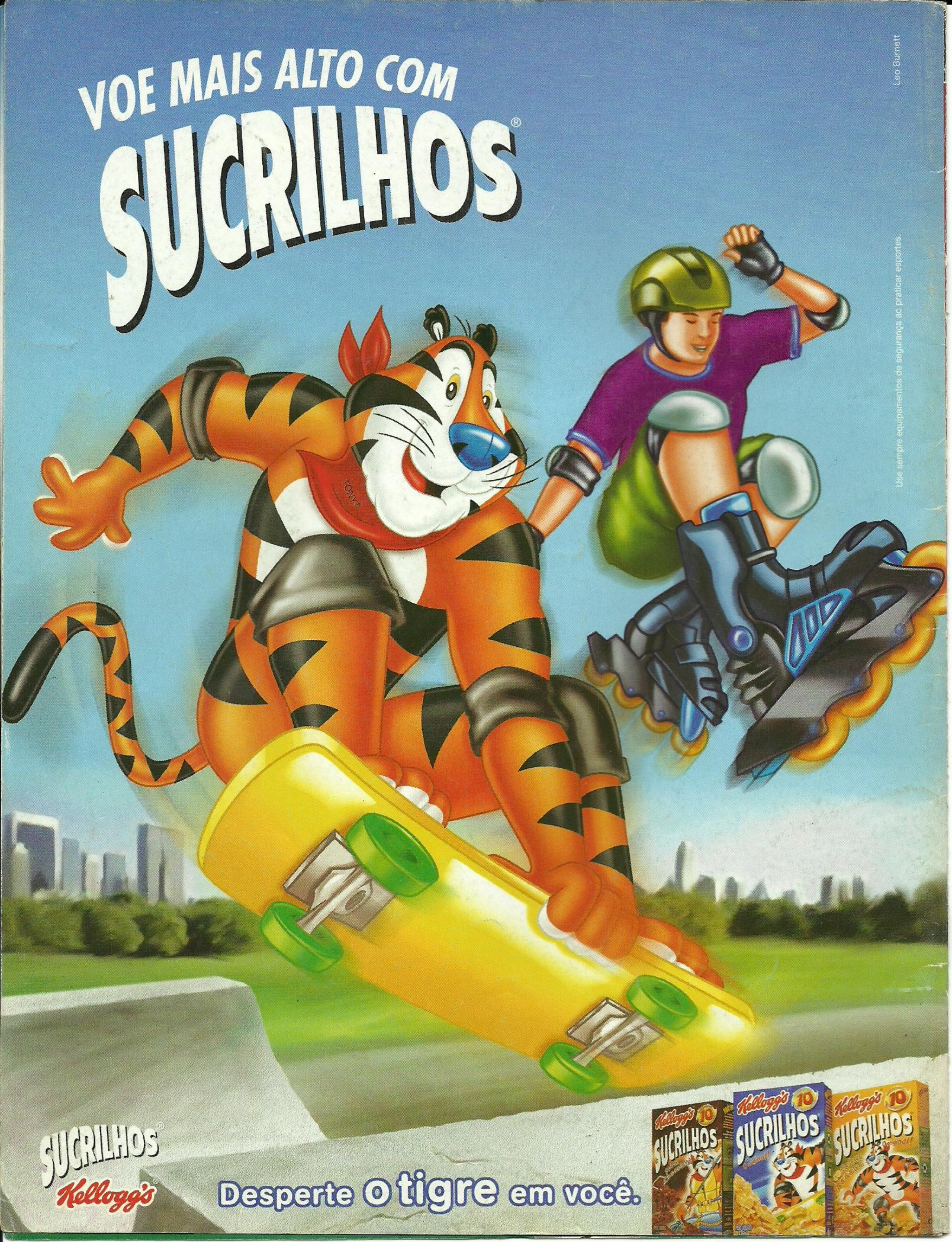






todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão


é na
SS GAMES
Os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso
GameBoy Advance SP
Grande variedade de cores
GAME BOY
GAME BOY ADVANCE SP
Faça seu financiamento sem sair de casa!
Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*
www.ssgames.com.br
Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento
tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803
3328 6804 / 3228 7679 / 3313 8449
Entregamos para todo o Brasil via Sedex



VOE MAIS ALTO COM
SUCRILHOS®
Leo Burnett
Use sempre equipamentos de segurança ao praticar esportes.
SUCRILHOS®
Kellogg's®
Desperte o tigre em você.
Kellogg's
SUCRILHOS